1995年5月8日発行
昭和63年6月8日第三種郵便物認可

GAMES FOR NEW AGE

RPGドラゴン

月刊ドラゴンマガジン5月号増刊

No. 5
1995 MAY

800YEN
(本体777円)



パラダイス・プリートRPGマスターガイド
公女殿下の宇宙闘技場
朱鷺田祐介／あきの吉継

バトルテック読者参加企画（第5回）
BATTLE OVER:3025
黒田和人とグループSNE／戦船

モンスターメーカーRPG（第5回）
バレル魔法学院日誌
あすたけいた／九月姫

ケイオスランド・ワールドガイド（第5回）
波濤の彼方に待つもの
清松みゆき／狭霧光明

ケイオスランド・シナリオ・メイキング講座
IN THE CHAOSLAND（第1回）
清松みゆき／狭霧光明

MAGIUS特集
天地無用！RPG特集
天地獲得大作戦！
別所誠人・泉明宏・AIC

メルヘンパークRPGリプレイ
妖精小人の大冒険！
高平鳴海／芦田豊雄

デュタRPGリプレイ（第5回）
刺青の魔術師
安田均・高井信とグループSNE／草彅琢仁

メックウォリアー・リプレイ（第5回）
死は空より来る
黒田和人とグループSNE／るりあ046

シャドウラン・リプレイ（第1回）
影への助走
江川晃とグループSNE／士貴智志

第1回MAGIUSゲームデザイン・コンテスト大募集

MAGIUSでゲームを創ろう！

シャドウラン・リプレイ新章開始！

RPGドラゴン 5 月刊ドラゴンマガジン5月号増刊 シャドウラン・リプレイ新章開始！ 富士見書房

GAMES FOR NEW AGE

RPGドラゴン

No.5
1995 MAY

月刊DRAGON MAGAZINE 5月号増刊



CONTENTS

MAGIUS

COVER ILLUST／士貴智志　FINISH WORK／菅原みどり+Production I.G.　COVER DESIGN／鈴木洋之　


恋のバトルロイヤル、
ターゲットは天地!

天地無用！RPG

天地獲得大作戦！

MAGIUS WORLD SPECIAL

人気OVA"天地無用！魎皇鬼"が
MAGIUSのサプリメントとして登場だ！
プレイするならきみは魎呼、それとも阿重霞？
天地とゴールインするのは、はたしてだれ？

ILLUSTRATOR
別所誠人・泉明宏
MAKOTO BESSHO・AKIHIRO IZUMI
Cell Work/AIC(EMIKO KIMURA・KOUJI KITAMURA)



『天地無用！RPG　天地争奪戦』はボードゲーム感覚のわかりやすいロールプレイング・ゲームだ。

ゲームの目的はタイトルどおり〝ライバルたちと天地を奪い合い、我がものにする〟こと。恋のドタバタをテーマにした、とってもお気楽なRPGなのだ。

このゲームでは勝敗を決めるために〝愛情のポイント〟と〝ときめきのポイント〟そして〝イベントのポイント〟の三種類の〝ポイント（得点）〟が用意されている。これらのポイントの合計が最も高いキャラクターが、ゲームの勝利者——天地のハートを射止めた者——になれるわけだ。それでは、ゲームの勝ち負けを決定する各ポイントについて説明しよう。

まずは〝愛情〟のポイントについて。このポイントはキャラクターが天地によせる〝想い〟の度合を表すポイントだ。天地に優しくされることでポイントがプラスされていく。

次に〝ときめき〟のポイント。これは天地がキャラクターによせている〝好意〟の度合を表すポイントだ。天地が魎呼たちに〝ときめいた〟ときにポイントがプラスされる。色仕掛けで強引に天地のハートを刺激するもよし、純愛路線で攻めるもよし、キャラクターの魅力を使って天地を落として得ることができるポイントなのだ。

最後に〝イベント〟のポイントについて。このポイントはイベントごとに設定されている〝目標〟をクリアーすることで得ることができる。目標はイベントごとに違うから、たとえばあるイベントでは協力して解決したのに、次には互いの足を引っ張りあうなど、毎回その達成方法は違ってくる。

このように『天地無用！RPG』では、いかにしてライバルたちを出し抜いて、天地のハートをつかむかによって勝敗が決定する。キャラクターの最も得意なやり方で、三つのポイントを確実に獲得するのが、必勝の手段なのだ！

私たちの気持ちを受け取って！



例えばこんなイベントがあったりする。

『夕食の支度を忘れて、砂沙美が天地のおばさんの家に出かけてしまった。天地は魎呼と阿重霞のいる前でうっかりと「お腹がすいたな〜」と言ってしまったのである。このセリフを聞いた二人はこう考えた〃ここで夕飯の支度をすれば、天地が感激してくれるだろうと……〃。しかし、二人の料理の腕はいわずもがなだ。さ〜て天地の運命やいかに！』と、こんな感じの導入でゲームはスタートする。ここでキャラクターの目標はそれぞれ違ってくるのでそれをあげると……

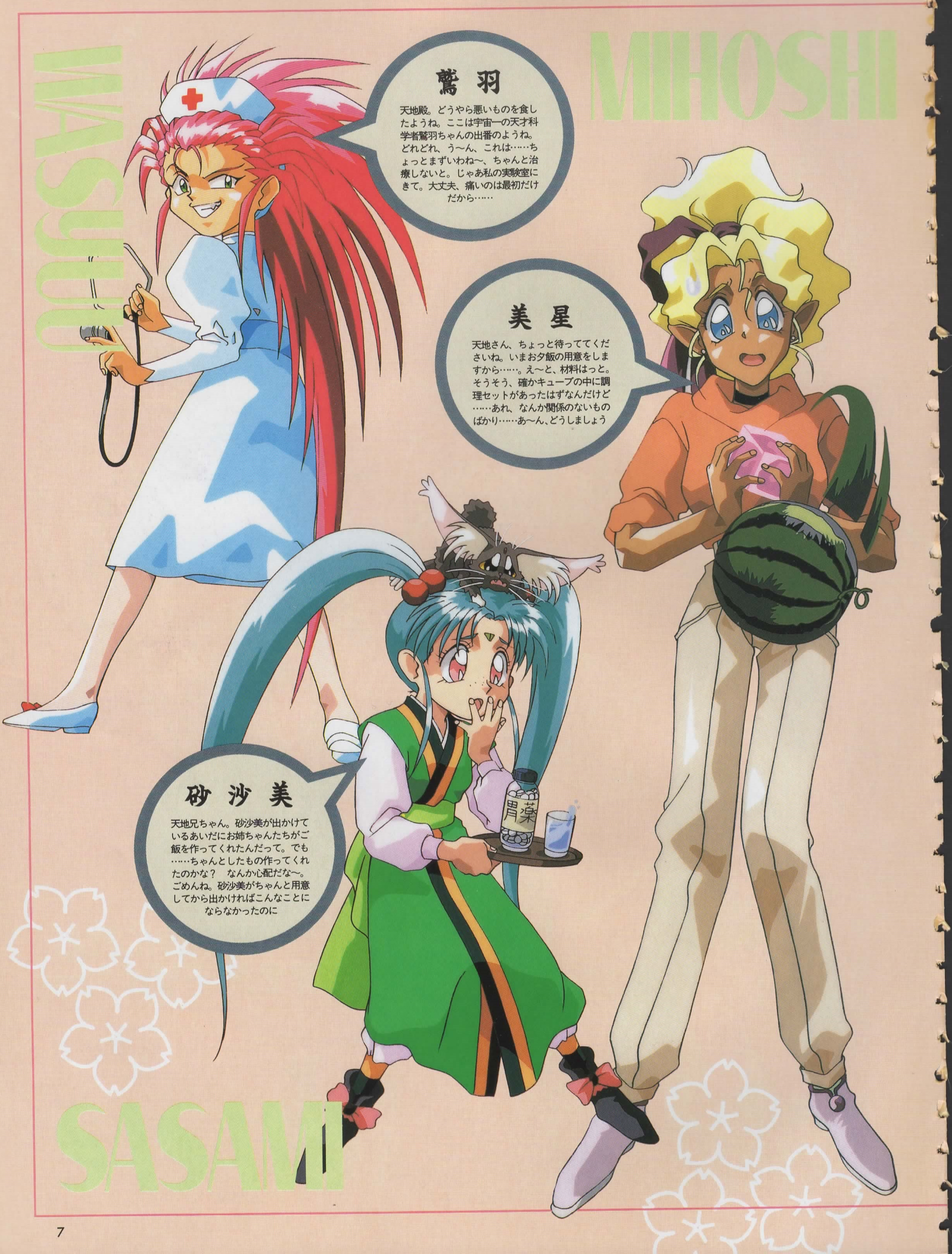
まず魎呼と阿重霞は自分の作った料理を食べてもらうこと。しかし、二人の料理の腕前は尋常ではない。天地がいやがらないよう食べさせることが目標だ。

美星は魎呼たちの料理を天地に食べさせないよう邪魔をしながら、自分の料理を食べてもらうことを目標としよう。

鷲羽は魎呼たちが作った料理を天地に食べさせて、看病することが目標だね。それを口実に人体実験をするつもりだ。

最後に、家に帰ってきた砂沙美は、もはや料理競走には参加できない。ここは、少しでも天地を助けることを目標としよう。

このように各キャラクターの思惑が交錯しながらゲームは進んでいく。そして、イベントの結末（この場合は天地が無事食事にありつけること）を迎えて、ポイントを獲得するのだ。

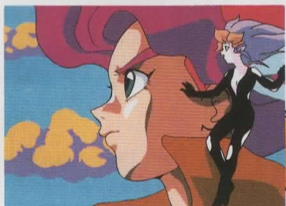

WASHUU
MIHOSHI
鷲羽
天地殿。どうやら悪いものを食したようね。ここは宇宙一の天才科学者鷲羽ちゃんの出番のようね。どれどれ、う〜ん、これは……ちょっとまずいわね〜、ちゃんと治療しないと。じゃあ私の実験室にきて。大丈夫、痛いのは最初だけだから……
美星
天地さん、ちょっと待っててくださいね。いまお夕飯の用意をしますから……。え〜と、材料はっと。そうそう、確かキューブの中に調理セットがあったはずなんだけど……あれ、なんか関係のないものばかり……あ〜ん、どうしましょう
砂沙美
天地兄ちゃん。砂沙美が出かけているあいだにお姉ちゃんたちがご飯を作ってくれたんだって。でも……ちゃんとしたもの作ってくれたのかな？　なんか心配だな〜。ごめんね。砂沙美がちゃんと用意してから出かければこんなことにならなかったのに
胃薬
SASAMI

スタジオライブを率いる人気アニメーター

ILLUSTRATOR
芦田豊雄
TOYOO ASHIDA

ヒット作を次々と飛ばし、テレビアニメの世界に確固とした地位を占めるベテラン・アニメーター。「魔神英雄伝ワタル」、「魔動王グランゾート」そして最新作「空想科学世界ガリバーボーイ」で、広い年齢層に支持を受ける。




©広井・芦田／集英社・フジテレビ・東映動画

↑現在，日曜午前９時～９時半、フジテレビ系で放映中の最新作、『空想科学世界ガリバーボーイ』。一目見た瞬間にクセになりそうな、アクの強いキャラが魅力のアニメ



土妖精＝モッキー

メルヘンパークには、４つの妖精の種族が登場する。まずは土妖精。２メートルのジャンプ能力が持ち味。大人には物静かな性格が多いようだが、子供のうちはご覧の通りの元気もの。



花妖精＝ハル

花妖精の特徴は低めの身長と巻き毛とくりくり目、妖精族のマスコット的存在か？ 裁縫、演奏、絵画など、芸術的方面に才能を発揮することが多いようだが、今回のリプレイに登場するハルは画家志望のおぼっちゃん、という設定

異色作に挑む都会派デザイナー



→「メタルヘッド」小説「虹の天使フリー＝アイ」は富士見ファンタジア文庫で刊行中。サイバースペースと、環境破壊によって荒廃し無法地帯と化した都市空間が紙面で交錯する！

AUTHOR
高平鳴海
NARUMI TAKAHIRA

ホビージャパンのロングセラー、日本初の国産サイバーパンクRPG「メタルヘッド」のシステムデザイナー。作風をがらっと変えての挑戦だが、彼の独特のセンスは、「メルヘンパークRPG」でも全開状態で発揮されているぞ。

MÄRCHEN PARK RPG

MAGIUS WORLD SPECIAL

メルヘンパークRPG

鮮烈システム＆ビジュアルでおくる MAGIUS初のオリジナルワールド

原作ものばかりがMAGIUSじゃない！ 気鋭のデザイナーと強力イラストレーターのタッグがここに成立、入魂の新サプリが満を持して登場だ！ RPG界を震撼させること間違いナシの新作の核心に迫る！

謎の新サプリがベールを脱ぐ！ このイメージに瞠目せよ

これまでそのタイトルだけが伝えられていた「メルヘンパークRPG」、その真の姿とはいかなるものなのか？

プレイヤー・キャラクターが演じることになるのは、身長10センチたらずの妖精小人、しかも14歳以下の子供の妖精！ 舞台になるのは、〈ハイランド〉と呼ばれる妖精の村とその周辺の大自然、そして、妖精にとってはスリリングな危険と未知にあふれる、人間の町。従来のRPGからは想像のつかないイメージだが、ここ、メルヘンパークには間違いなく、「自分とは違うキャラクターを演じて、異世界の雰囲気を楽しむ」面白さがある。嘘だと思うんなら32ページからのリプレイを読んでくれ。

ワールド＆システムデザインは、『メタルヘッド』の高平鳴海。そしてビジュアル・イメージは、ベテランアニメーター芦田豊雄。今回は、リプレイに登場するキャラ4人のデザインを大公開。これまでのラインにはない、異彩を放つイメージを、このカラーページ＆リプレイで感じとってもらえれば幸いだ。

「スレイヤーズRPG」や「天地無用！RPG」のように、元気のいい面白い小説、コミックの世界観やキャラクターを、タイムラグなしでガンガン取り込んでいけるのがMAGIUSの魅力だが、それと同時に、RPGを発信基地とした、新しいイメージの創造にも積極的に挑戦していきたい。「メルヘンパークRPG」は、その展開の第一弾となるわけだ。期待してくれよな！



羽妖精＝ロッカ

身の軽さと楽天的な性格がウリの羽妖精。空は飛べるが、疲れるので始終浮かんでいるわけではない、らしい。リプレイに登場するロッカは、好奇心旺盛で活動的、という羽妖精の典型のようなキャラクター

妖精小人RPG 3つのポイント！

メルヘンパークとはどんなRPGなのか？
攻略のポイントを３つに絞って徹底解説！
32ページからのリプレイも
合わせてマスターせよ！



水妖精＝マリア

男女ともにたいへんな美形が多い、というおいしい種族が水妖精。リプレイに登場するマリアもそうだが、パーティにひとりいるとしたらやっぱりおねーさんタイプか

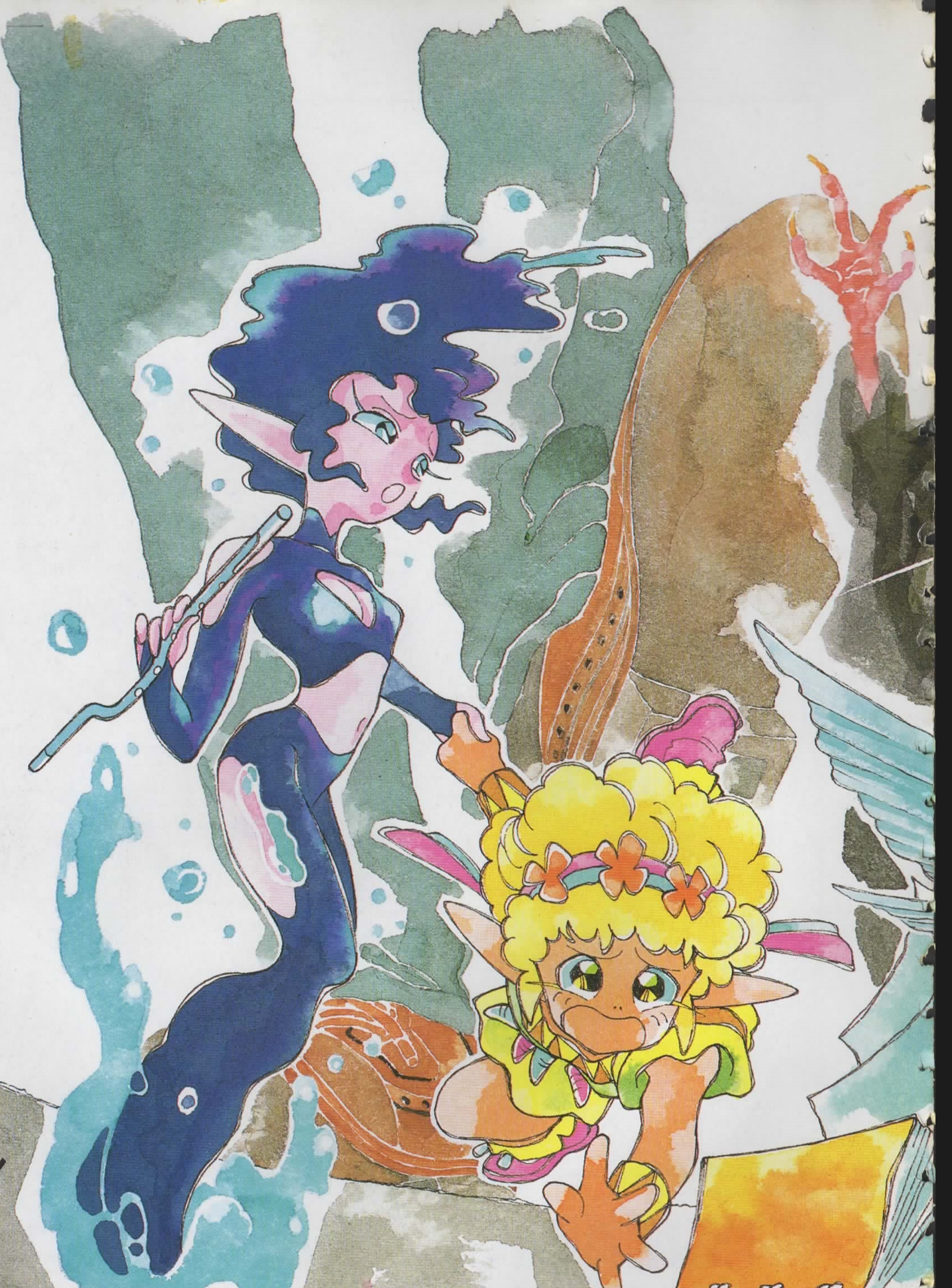
MÄRCHEN PARK RPG

ポイント 3
システムはシンプルに！ 魔法ルールをおぼえるだけ

ルールはもちろんMAGIUSの基本システムにのっとっているが、ちょっと風変わりなのは魔法ルール。どこがかって、MPの使い方がちょっと変。魔法がかかったかどうかの行動チェックが、目標値に届かなければ、サイコロの目が足りない分、MPを使って「成功！」にしてしまうことができる、というもの。

ここ一番、というときにはパキッと使って場面をキメたいよね。選択ルールの「好運の星／試練の星」はいわゆるファンブル／クリティカルに近い。発生するアクシデントを決めるチャートによって、いかにもおっちょこちょいな妖精らしい、ずっこけやどたばたの大騒ぎが演出できるぞ。

MAGIUS基本システム
＋
魔法ルール
＋
（オプション）
幸運の星＆試練の星



メルヘンパークRPGリプレイ『妖精小人の大冒険！』は

P 32からだ！

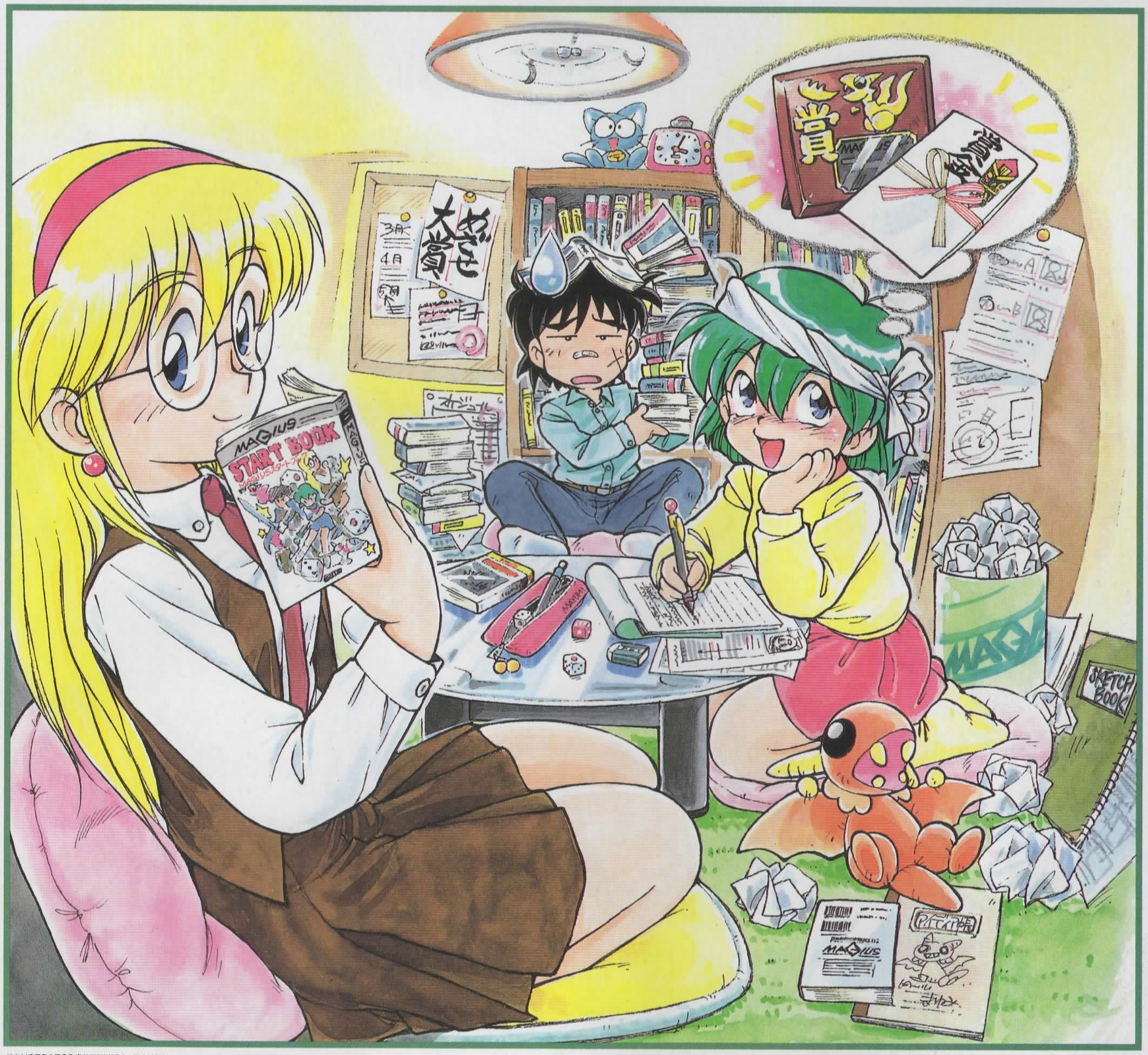
4人のキャラが大活躍！
さらに詳細な解説コラムも満載のリプレイだぞ！

ポイント 2
豊富なアイテムがゲーム進行をサポートする

メルヘンパークRPGには、40種類（予定）のアイテムが用意されている。アイテムと言っても、「20MPをチャージできるオーブ」とか「振ると攻撃力30の火球が100メートル飛ぶワンド」などといったものではナイ。夜空にかざすと雲が晴れて星が顔を出す「星のピアス」や、手のひらサイズまで折り畳める葉っぱでできた「携帯カヌー」など、実に「めるへんちっく」なものばかり。プレイヤーは、キャラクター作成時に与えたいくつかのアイテムを、場面場面で効果的に使うことで、労せずして、ゲームの雰囲気を盛り上げるとこができるのだ！

ポイント 1
シナリオメイクは簡単！冒険のネタは日常の中に

RPGは好きなんだけれど、シナリオのネタを考えるのが面倒で……というきみ！ メルヘンパークは、そんなきみのためのRPGなんだ。メルヘンパークでは、ダンジョンのトラップ配置だの悪の大魔導士の陰謀だのを考えるのに頭を悩ませる必要はない！ 妖精たちの身長は10センチたらず。この妖精が森や河、そして人間の町に放り出されたところを想像してみよう。どうだい、それだけで十分シナリオのネタになるだろう？ メルヘンパークRPGとは（ルールブックの記述を借りるならば）冒険や活劇ではなく、妖精の視点での探検を楽しむRPGなのだ。



ILLUSTRATOR/YUKIHISA FUJITA

第1回MAGIUSゲームデザイン・コンテスト大募集!

MAGIUSでゲームを創ろう!

MAGIUS WORLD SPECIAL

キミは自分でゲームを創りたいと思ったことはないか？　既存のゲームに不満を感じたことはないか？
でも、一からゲームを考えて創っていくのはなかなかたいへんだ。そこで登場するのがMAGIUS
キミの夢のゲーム創りを、MAGIUSは積極的にサポートするぞ。どんどん創ってがんがん応募しろ

MAGIUS GAME DESIGN CONTEST

「MAGIUSゲームデザイン・コンテスト」で募集するのは、MAGIUSの基本ルールを採用したゲーム。つまりボディ、メンタル、テクニックの3種の能力値でキャラクターを表現し、能力値チェックと技能チェックからなる、行動チェックのルールを使ってあれば、どんなゲームでもOKということだ。

ひとくちに「ゲームを創る」といっても、それは簡単な作業ではない。構想を練り、イメージにあったシステムを考え、様々なルールを用意し……。このコンテストでは、実際のゲーム創りの入り口となる、システム作成の部分にMAGIUSの基本ルールを用意することで、キミの構想していたゲームの実現を手助けするぞ。

MAGIUSのサプリメントは、全て基本ルールと、サプリメントごとの世界観を反映する追加ルールとで構成されている。つまり、キミたちが考えるのはこの追加ルールの部分だ。もちろん能力値などの基本ルールをゲーム中でどのように扱ってゆくのかも、ちゃんと書かなきゃダメだぞ。

ゲームが完成したら、原稿用紙で60枚～100枚にまとめて左の宛先まで郵送してくれ。ワープロなどを使うときは、20字×20行、20字×40行、40字×40行のいずれかの書式にすること。また、判定の手順を整理したフローチャートやアイテムの一覧表などの図表は、原稿枚数の制限に含まれないからどんどん活用してくれ。なお、応募原稿は返却できないことを、あらかじめ了承してもらいたい。

こうしてキミたちが創ったゲームを審査するのは「モンスターメーカー」でおなじみの鈴木銀一郎先生を審査員長とする、MAGIUS制作に携わっている先生方だ。厳正な審査をくぐりぬけて見事大賞に輝いたゲームには、副賞として賞金50万円。おしくも大賞を逃したものの、とても優秀な作品は入選作(副賞:賞金30万円)として表彰する。

さらに、優秀作品を集めて、なんとドラゴンブックからMAGIUSサプリメントとして刊行しちゃうぞ。入選作品の一切の著作権は富士見書房に帰属するものとさせていただく。よろしく。

だれでも一度は自分だけの物語、自分だけのゲームを考えたことがあるはずだ。このコンテストは、そんなキミの中だけのゲームを他人に見せるお手伝いをさせていただくもの。失敗を恐れず、どんどんチャレンジしてほしい。うまくいけば、ゲームデザイナーとして栄光の道を歩むことも夢ではなくなるのだ！

応募要項

応募資格

年齢、学歴、国籍等一切制限はありません。どなたでも応募できます。

内　容

MAGIUSの基本ルールを採用した、未発表のテーブルトーク・ゲーム・システムに限ります。題材は特に限定しません。SF、ファンタジー、ホラー、サイバーパンク、あるいはその複合したものなど、自由に考えてください。また「ファンタジア文庫」「コミックドラゴン」など、小社の出版物を題材とされる場合は、そのむねを明記してくださるようお願いします（版権の問題上、他社の出版物を題材とすることはご容赦願います）。

枚　数

400字詰め原稿用紙に換算して60枚以上100枚以内。ワープロ原稿の場合は、計算しやすい書式に設定してください。なお、図版・図表等はこの枚数に含まれません。

募集期間

平成7年5月1日より同10月末日
（当日消印有効）。

送り先

〒102　東京都千代田区富士見1-12-14
富士見書房　RPGドラゴン編集部
第1回MAGIUSゲームデザイン・コンテスト係

入選発表

1996年4月発売「RPGドラゴン」誌上

なに、デザインの基本がわからない？
そういうキミは
40ページへGO！

闇よりの復讐者来たる!

シャドウラン リプレイ 第1回

影への助走

あの〝シャドウラン・リプレイ〟のメンバーが帰ってきた
舞台は、時をさかのぼること一年。そう六堂たちが
シャドウランナーチームを組む、出会いから始まるのだ
新メンバーも加わりリフレッシュ! 新章スタート!

AUTHOR
江川晃とグループSNE
AKIRA EGAWA & GROUP SNE
ILLUSTRATOR
士貫智志
SATOSHI SHIKI
FINISH WORK/PRODUCTION I.G.

SHADOWRUN TOKYO



今回のリプレイは、第一部からさかのぼること一年前の時点からスタートする。キーワードは、謎めいた一人の女性メイジの〝復讐〟だ。

彼女の名は〝ジェーン・ドゥ〟。元々彼女はある魔法研究所の関係者だった。メイジの魔法もそこで身につけたのである。だが、彼女の人生は、何者かの研究所に対する襲撃によってもろくも崩れ去ってしまった。ヤツらは何のために襲ったのか? そしてジェーンが失ったものとは? ジェーンの過去については、物語が進むにつれて、明らかにされていくことになるだろう。

きみはシャドウランを知ってるか！







●［ルールブック］
シャドウランの背景世界からルールにいたるまで、この一冊で全てがわかる

●よくわかる本
シャドウランのルールをリプレイとイラストを使って簡単に紹介した入門書

●リプレイ集
東京を舞台に、六堂たちの活躍を描いた元祖シャドウランリプレイ



ジェーン ストリート・メイジ？

謎めいた女性メイジ。身元不明の女性死体につけられる〝ジェーン・ドゥ〟という名を名乗っている。あるランナーたちを追っているが、それ以外の経歴や年齢などは一切不明。魔法や戦闘の実力も謎に包まれている。さまざまな場所に強力なコネをもっているらしく、まだ駆け出しといえる六堂たちを集め、新たなチームを作った。彼女が背負ったいくつかの謎は、これから徐々に明かされていくことになるだろう

彼女がヤツらを倒すためには、強力なランナーを集める必要があった。そしてそのメンバーは、顔や名前は知られていないが、腕の立つ人間である必要があったのだ。なぜなら、いくら有能なランナーを集めても、相手にこちらの動きを知られてしまっては意味がないからだ。彼女が仇を討とうとしているランナーたちは、一筋縄では勝てない相手ばかりなのである。そんな強敵を倒すには、少しでも有利な条件が必要になってくる。相手にこちらの動きを知られずに戦うこと、それが必勝のための条件なのだ。そうやって選び出されたのが六堂たち四人なのである。

六堂たちは、彼女の本当の目的をまだ知らない。彼女の本当の目的を知ったとき、彼らはどのような行動をとるのだろうか？　それは、これからのジェーンの活躍によって決まることなのだ。

ジェーンの復讐譚がはじまる！



殺（シャア）フィジカル・アデプト

天才肌の武術家。根っからのストリート育ちで、チームでも最年少。物心つく以前からいくつかの過酷な修羅場をくぐり抜けてきているが、普段の天真爛漫さからそれをうかがうことはできない。しかし、年上のはずのマオより大人びた表情をときおり見せることがある。格闘では、蹴り技を得意としている。本人に言わせれば、小柄な体でリーチの短さを少しでもカバーするためらしい

紫雲 フォーマー・カンパニー・マン

推定年齢30代前半。中米に本拠をおく巨大企業アズテクノロジー社の元工作員。かなりの実戦を経験し、戦闘能力はもちろん、さまざまな分野の能力に秀でている。企業を辞めることになった理由は不明で、彼自身も企業時代のことは決して語らない。状況判断に優れ、いかなる場合も沈着冷静。プロフェッショナルとしてチームを引っ張るが、本人がそれを歓迎しているかとうかは定かではない

六堂
ストリート・サムライ

推定年齢20代前半。もともとギャング団を率いていたが、ある男の奸計によって仲間のほとんどを失った。その事件で再起不能に近い重傷を負うが、一命は取り止める。そして彼は、自分を陥れた男に立ち向かえるだけの力を望むようになった。そのために彼が選んだ手段、それはサイバーウェアをまとった究極の戦士、ストリート・サムライとなることだった。いまはまだ戦士としての力は未知数、磨かれざる原石なのだ

最強最後のメガCDソフト

「シャドウラン」

影の戦士たち、ここに集う!

六堂たちが活躍する究極のアドベンチャーRPGがコンパイルより発売されるぞ。『シャドウラン』の世界やルールを忠実に再現/グループSNEのオリジナルシナリオできみを直撃だ!



謎の多い女性メイジ、ジェーンによって集められた六堂たち四人は、この時点ではほとんど面識がない。そんなかれらに、ジェーンはいったい何を求めているのだろう。

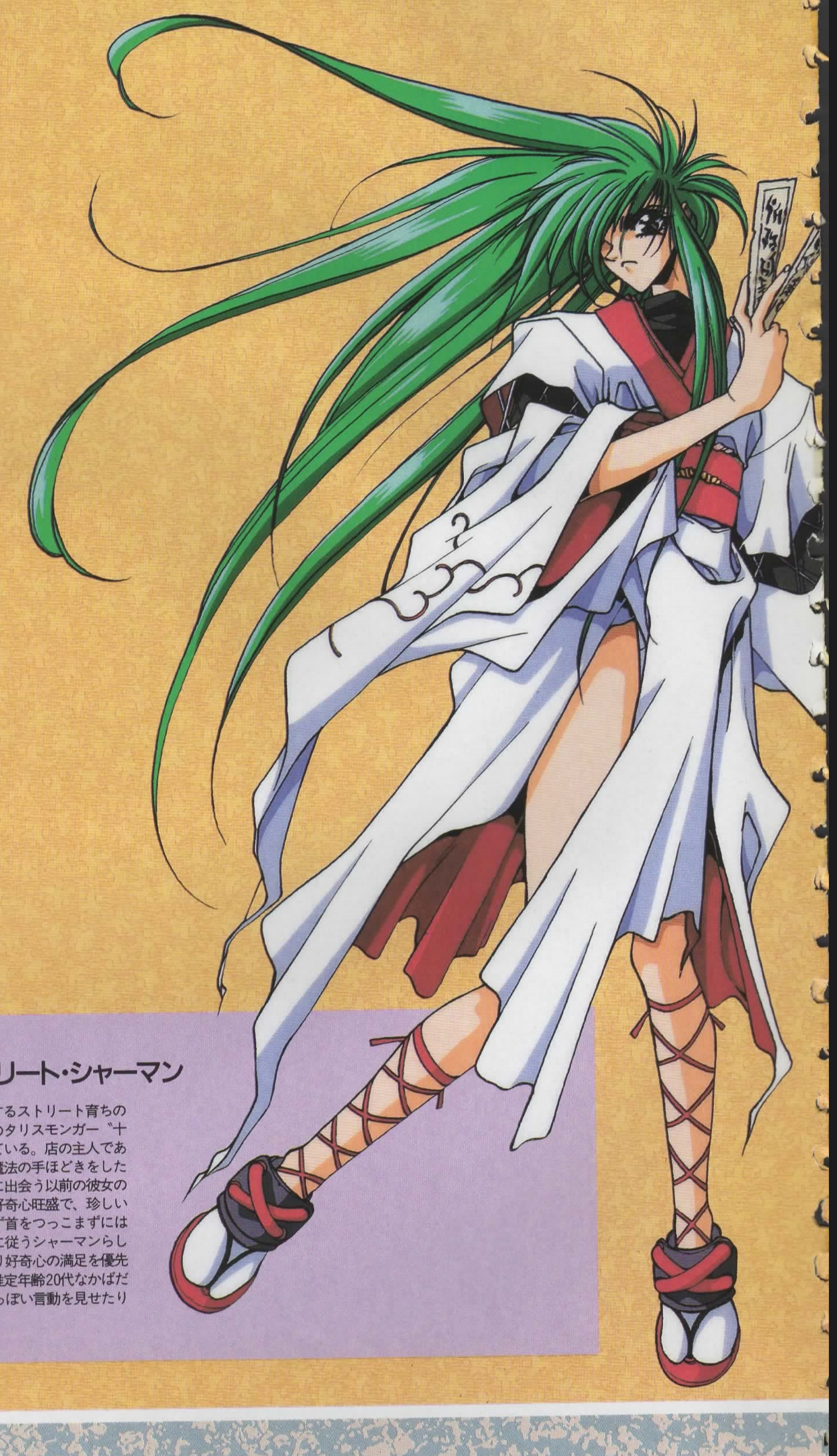
紫雲はこのメンバーのなかで最も〝影の仕事〟に近い場所にいた人間だ。元企業工作員の彼は、企業のために裏の世界で暗躍していた。しかし今は違う。彼は知ってしまったのだ。〝企業〟というものの正体を。そして彼はフリーのランナーになった。そんな過去を持つ彼の知識がジェーンの求めているものなのだ。裏の世界の駆け引きができる紫雲は大きな力となるはずだ。

六堂がスカウトされた理由は、彼の人並外れた驚異的な戦闘力を買われたからだ。ストリート・サムライと呼ばれる、人の極限まで機械を埋め込んだ六堂はチームの大きな戦力になるだろう。また、相手こそ違え、ジェーンとおなじように、自分を陥れたものに対して復讐するために、この世界を選んだというところが彼女の共感を得たのかもしれない。

殺の可能性は未知数だ。幼い少女の仮面とは裏腹に、魔力から導かれる強力な〝武術〟を彼女は持っている。機械の力を借りず、相手を直接殴りつける彼女の戦いは、魔法の力によって存在しているクリッターに対しておおいに役立つはずだ。

マオはやっと一人前に魔法が使えるようになった猫のシャーマンだ。マオが使える魔法は、戦闘に向いたものばかりである。同じ魔法使いでもジェーンはあまり戦闘向きの呪文を持っていないのかもしれない。魔法での戦いを考慮に入れてジェーンはマオをメンバーに加えたのだろう。

ジェーンの呼び掛けで集まったこの四人。チームのバランスとしてはまずまずだ。このメンバーにジェーンの魔法が加わり、チームとして経験をつんでいけば、一流のランナーチームになることはまず間違いない。



マオ ストリート・シャーマン

〝猫〟をトーテムとするストリート育ちのシャーマン。上野のタリスモンガー〝十日堂〟に出入りしている。店の主人である老婆は、彼女に魔法の手ほどきをした師匠である。老婆に出会う以前の彼女の経歴は一切不明。好奇心旺盛で、珍しいことにはとりあえず首をつっこまずにはいられない。感情に従うシャーマンらしく、本来の仕事より好奇心の満足を優先することも……。推定年齢20代なかばだが、ときおり子供っぽい言動を見せたりする



――そして、一発の銃弾が私の背中を貫いた。焼けた鉄棒を突き入れられるような痛み。私の喉からは悲鳴がもれたはずだ。しかし、それは周囲に渦巻く怒声にうずもれてしまう。私は気づいた。銃声。折り重なる屍。体をそめあげるどす黒い血。いつもの光景は、もうそこにはない。

　長い時間が過ぎたのか、あるいはほんの一瞬のことなのか。倒れこんだ私の前に、ふと人の気配がよぎった。見上げると、六つの影が私を見降ろしている。私は助けを求めようと必死に手を伸ばす。六つの影の一つが歩み出てきた。

　影は手を差し伸べる。私はそれにすがろうとした。ひどく間延びした時間――影が差し伸べた手には銃が握られていた。ゆっくりと引き金がしぼられていく。

　そして。私は一番大事な物と一番大事な力をなくした。

――私は、ベッドから起き上がった。この夢に眠りを破られるのは、もう何度目のことだろう？　体を貫く痛みは本物だが、渦巻く怒声に聞こえたのは枕元で鳴り続ける電話の音だ。涙さえ出ない見飽きたはずの夢なのに、ときおり責めたてるように私を悩ませる。

「わかってる。すぐにこんな悪夢なんて忘れてやる」

　私はいつもの言葉で自分を落ちつかせ、傷の痛みが収まるのを待った。鳴り続けている電話をとる。

「よ、ジェーンか？」

　電話の相手は、知り合いの闇医者だ。闇医者は、私のいまの名前を呼んだ。

「ええ。あなたの電話のおかげで、さわやかに目覚めたところよ」

「はっは。そいつは気の毒だったな。だが、いい話を持ってきてやったぜ。サムライをひとり紹介してやろうと思ってよ」

　闇医者は、機械的なくぐもった声でそう言った。

「あんた、顔の売れてないランナーを捜してんだろ？　まだヒヨっ子だが、腕は確かだぜ」

　私は、私の〝仲間〟となるべき実力を持つ者を捜していた。三人までは見つかった。だが、あと一人、高い戦闘能力の持ち主が必要だった。

「そうね、そのサムライの腕が本物なら、仲間にしたいわ」

「実力のほどは保証するさ。……それと、もうひとつ。ウチに出入りしてる傭兵から聞いた情報をサービスしてやろう」

　もったいつけた口調で、闇医者が言った。

「〝猫目〟と、〝ヒューイ〟が仕事をはじめる」

　闇医者からは意外な名前が発せられた。それは、私の悪夢に登場する男たちの中の二人。

「〝奴ら〟はどんな仕事を引き受けたの？」

　私は受話器に耳をすませた。闇医者の言葉を一つでも聞き逃さないために。

GM「というわけで、シャドウランリプレイをはじめよう。めでたく、新章に突入だ」

プレイヤーC「ひゅーひゅー」

プレイヤーA「ぱちぱち」

プレイヤーE「でも、プレイヤーの顔ぶれはほとんど同じですね」

GM「その通り。キャラクター五人のうち四人は前と同じキャラクターだからね。さっそくキャラクター・シートを配ろうか」

プレイヤーA「俺は前と同じサムライだな。(キャラクター・シートを見る)しかし、これ弱くなってないか？」

GM「そうだよ。今度のシリーズは、前のシリーズから一年ほど時間が巻き戻ってるからね。能力も元に戻ってる」

プレイヤーA「ちっ、成長もやりなおしか」

プレイヤーB「能力が初期化するのはいいんだが、これから先の成長はどうするんだ？　前のシリーズのキャラクターに近づけるように成長させるのか？」
GM「いや、そのへんは柔軟に対処するということで。はやい話が、成長なんかは自由にやってもらっていっこうに構わない。一年前とは言っても、これはこれで独立したものと考えるから」
プレイヤーB「なるほど。じゃあ、前にできなかったことも、いろいろと試せるな」
GM「そういうこと。……というわけで、はじめようか。まずプレイヤーA君。君のキャラクターはストリート・サムライ〝六堂〟だ」
六堂「おう」

千葉市、レンラク・タウン

ストリート・サムライ――肉体に極限まで機械を埋めこみ、ひたすら戦闘能力を追求した最強の戦士。銃器の扱いはもちろん、格闘の腕前にも長ける。

GM「六堂君。君は、サイバーウェアの埋めこみ手術を終えて退院直後だ。手術からのダメージ回復したばかりで、必要最低限の適応訓練は受けているけど、自分の体の〝性能〟をまだ完璧には把握できていない」
六堂「完成したばっかりで、湯気がたってそうだな。体を改造したばかりということは、俺のプライドを踏みにじった奴への憎しみをつのらせてる頃か。あいつと戦うために、俺は新しい力を手に入れたんだから（詳しくはシャドウランリプレイ集第1巻と近刊予定の第2巻を参照）」
プレイヤーC「（GMに）ねえ、六堂はいいけど、あたしたちは？」
GM「君たちは、いまは別の場所にいる。そのうち出てくるから、もうちょっと待ってて」
プレイヤーC「はいはい」
GM「さて、六堂はいま千葉のレンラク・タウンにいる。サイバーウェアの埋めこみ手術をした闇医者のクリニックを出て、寝ぐらのコンパートメントに向かおうとしている」

千葉市――電子関係の巨大企業レンラク社が本拠を置く都市。基底部の面積が一キロ四方を越える超巨大な建築物〝レンラク・アーコロジー〟を中心に、種々の関連企業のビルがそれを取り巻く。アーコロジーはそれだけで一個の都市としての機能を備えており、その中で生まれ外部を知らずに育つ者も年々増えているという。

六堂「企業の管理都市？　そんな場所にはあまりいたくないな」
GM「管理都市と言っても、いま君がいるのは闇医者なんかがあるかなりいかがわしい区域だ。千葉はサイバーウェアに関する規制がゆるいんで、いろんな連中が流れこんでくるからね。歩いていると周りから、不法居住者たちが君にぶしつけな視線を投げかけてくる」
六堂「そんなのは気にしない。……ところで、いま俺はどういう場所に住んでんだ？」
GM「君には、昔から知りあいのフィクサーがいるはず（フィクサーとは、合法・非合法を問わず、さまざまな武器やアイテムを手配する商人）。そのフィクサーに適当な寝ぐらを提供してもらってる。調達を頼んであった武器や防具をこれから取りに戻るところだ」
六堂「……なるほど。じゃあ、暗い眼で、とげとげしい雰囲気を漂わせて歩いてるだろうな。このまま鉄の棒でも拾って、企業の車を襲おうか（笑）」
GM「君からちょっかいをかけるまでもない。道を塞ぐようにバイクを止めて、シートに腰掛けたギャングが君に因縁をつけてくる。『よお、兄ちゃん。やる気満々って面してるじゃねえか。このへんじゃ、そういう面して歩いてる奴は、たいてい早死にするんだぜ』
六堂「……おあつらえむきだな。売られた喧嘩は全部買ってやりたい気分だが、いちおう警告しておいてやろう。『どきな。おまえらと遊んでやるほど、暇じゃない』
GM『いきがってんじゃねえ！　こっちから先に行きてえんなら、出すもんを出してからにしな！』相手は君が丸腰なのを見て、あきらかに強気に出てくる」
六堂「（うなずきつつ）よしよし、そうこなくちゃな。『〝出すもん〟ってのはこいつのことか？』そう言って、ハンドレザーを伸ばす。体慣らしにはちょうどいい」
プレイヤーB「おーおー、いきなり路上で喧嘩か」
六堂「いまは、なんでもいいからぶちのめしたい気分なんだよ」
GM「じゃあ、戦闘をはじめよう。まずはイニシアティブからだ。こっちは10と8」
六堂「（サイコロをふる）23だ。おお、こいつらが止まってみえる。これが俺が手にいれた力か。いける！　一気にぶちのめしてやる」
プレイヤーC「悪い奴……」

サイバーウェアで強化された六堂の戦闘力は、二人を相手にしてもまったくひけをとらない。二回連続で攻撃を浴びせ、一方をまたたく間に気絶寸前にまで追い込む。

六堂「素手戦闘なら、まあこんなもんかな」
GM「じゃあ、まだ元気なほうが反撃する」
六堂「俺は〝皮膚装甲〟で強靱さもあげてある。どのくらいのものか、一度攻撃を受けてやろう。防御集中を選んで（サイコロをふる）よし、ダメージは受けてない」
GM「まだまだ。もう一人が殴りかかる」
六堂「（サイコロをふる）それも効いてない。『どうした？　その程度か。いまから詫びをいれても遅すぎるぜ』

実力の差は歴然としていた。六堂はギャングたちのパンチを平然と受け止め、さらに厳しい反撃を加えていく。十秒と経たないうちに、二人のギャングは地面に転がった。

プレイヤーB「おお、殴り倒してしまった」
六堂「（聞いていない）初陣の相手としちゃ物足りないが、ま、こんなもんだろ」
プレイヤーE「〝こんなもんだろ〟もないよねえ」
プレイヤーB「かわいそうに」
六堂「（平然と）サムライにからんでくる奴が悪いのさ」
プレイヤーB「まるで狂犬みたいだな。こいつを倒すのが、俺たちの最初の仕事かもしれん（笑）」
プレイヤーE「野放しにしとくと危ないかもしんないね（笑）」
六堂「うるせえな」
GM「戦いはじめたときには、まわりに他のギャングや野次馬もいたんだけど、あっという間に姿が見えなくなってる。路地をバタバタ走ってる音が聞こえる」
六堂「実戦で自分の体の性能もわかったしな。仲間を呼ばれる前に、さっさと立ち去ろう」
GM「ちょうど、ギャングたちがまたがってたバイクがあるね。大型バイクの〝スコーピオン〟だ」
六堂「（ニッと笑って）おあつらえ向きだな。授業料代わりにもらっといてやろう」
プレイヤーB「しばき倒したうえに、バイクまで巻きあげるか、こいつは（笑）」
GM「じゃあ、六堂はバイクに乗って、寝ぐらに帰ると」
六堂「さっさと引き揚げるぞ」

千葉市外、ダウンタウン地区

ダウンタウン・エリア――千葉市、最南部にあたる区域。古い街なみで、以前は企業社員向けの住宅街となっていた。アーコロジー

完成にともなって多くの社員がレンラク・タウンに移り住んだため、企業に関係のない人々が流れこみ治安の低下を招いている。

GM「君の寝ぐらは、古い集合住宅が立ち並ぶ一画にある。一昔前のニュータウンって感じだけど、十年以上手入れされてないから、どこもかなりガタがきている。で、部屋に戻れば、入院中にフィクサーに頼んでおいた武器が運びこまれてるはずだ」

六堂「顔見知りに声をかけて、さっさと部屋に戻ろう」

GM「では、君は寝ぐらに戻ってきた。すると、部屋の前に気の強そうな女性が腕組みをして立ってる。ちなみに露出度が高い」

六堂「超然と見返してやろう」

GM「(プレイヤーFを見て)というところで出番だ」

プレイヤーF「はいはい。えっと……『あなたが六堂ね?』」

六堂「……あんたは?」

プレイヤーF「私は〝ジェーン〟。ジェーン・ドゥと呼ばれてるわ。魔法使いよ」

六堂「ジェーン・ドウ? えらく変わった名前だな」

GM「英語で、身元不明の女性死体なんかをこう呼ぶそうだ」

六堂「はっきり偽名だと言い切ってるわけか。うさんくさい女だな。『武器の配達にしちゃ、派手な格好だな。残念だが、そういうのは間に合ってるぜ、お嬢ちゃん』」

ジェーン『あら、武器じゃなくて仕事を持ってきてあげたのよ、ボク?』

六堂「……言うじゃないか。ここは突っ張ってやろう。『悪いが興味ないんでね、ちょっと前に、その〝仕事〟とやらで痛い目に遭ったところさ』」

ジェーン『あら。私は、誰かと違ってあなたを引っかけたりしないわ』

六堂「(GMに)こいつ、俺が体を改造した理由を知ってるのか?」

GM『さあ?』

ジェーン「引き受けてくれるなら、私が影の世界を案内してあげるわ。そうすれば、裏の世界ってものが見えてくるはず。……もちろん、人捜しもできるでしょうね。裏の世界で誰かを捜したいなら、自分もその世界に入りこむのが一番早い。そう思わない?』

六堂「……黙って、顔を見返す」

ジェーン「返事がないなら、前金のクレッドスティックを渡しましょう。『興味があるんなら、一日後、東京に来て。東新宿のシルバー・ムーンという店よ』それだけ言い残して、去って行きましょう」

六堂「おいおい。待ちなよ」

ジェーン『話なら、一日後に聞くわ』

西新宿、パーフェクト・ブルー

フォーマー・カンパニーマン——元企業工作員。卓越した戦闘能力とさまざまな局面に対応できる柔軟性を備えたプロとして、巨大企業の非合法活動を担っていた。しかし、決して語られることのない理由によって、彼は過去とともに企業を捨て去っている。

西新宿——企業に管理されない都市、東京の中枢となっている地域。公の機関や企業社員向けの高級施設が集まり、スーツ姿がこの街での制服のようになっている。高層建築が多く、中でも企業の支局が数多く入居する〝西新宿ハイランド〟と、東京行政庁の建物はひときわ威容を誇る。

GM「さて、場面を切り換えよう。時間は巻き戻って、六堂が退院する数日前だ。フォーマー・カンパニーマン〝紫雲〟。君はバーで酒を飲んでいる」

プレイヤーB「ああ」

GM「紫雲は西新宿の街、それもハイランド・ビルにある企業御用達の店にいる。ついさっきまで昔の顔なじみと酒をくみかわしていたところだ。で、渋くグラスを傾けているところに、一人の女性が近づいてくる」

紫雲「別段、女を口説く趣味はないが?」

ジェーン「そっちになくても、こっちにはあるのよ。『いいかしら、アズテクノロジー社の元敏腕工作員さん? 少しお話ししたいんだけど?』」

紫雲『話したければ、勝手に話せばいい』

ジェーン「じゃあ、勝手に話す。『この店にいると、やっぱり昔のことを思い出すのかしら? 達成率も、常にトップクラス。エリート・コースも夢じゃなかったのに、突然企業を辞めた。辞めた理由は……知らないことにしておいてあげるわ』

紫雲『人の過去を詮索(せんさく)するのは、あまりいい趣味とは言えないな』

ジェーン「(少し笑みを浮かべる)やっと反応したわね。『気分を害したのなら、謝るわ。仕事の話があるの。それで、あなたの力を借りたい。どう?』

上野、十日堂

ストリート・シャーマン——大いなる自然から特殊な力を引き出すことができる魔法能力者。都市に生きるストリート・シャーマンは、ハイテクにまみれた大都市に〝自然〟を感じ、そこから導き出す力でさまざまな奇跡を可能にする。

フィジカル・アデプト——特殊な魔法能力者。魔力を格闘の能力に置き換えた武術家である。その磨きあげられた戦闘力は、銃で傷つかない敵をも打ち倒す。ひとたび格闘となれば、サムライ以上の切れ味を見せるだろう。

上野——〈覚醒〉期、上野公園を中心に幅二キロあまりが森林化した地域。東京の他の地域とは異なり、高層建築は皆無で、森を貫く何本かの通りを中心に魔法使いや企業の束縛を受けない自由人たちが共同体を作っている。東京の中でも異彩を放つ地域。

GM「ふたたび場面は切り換わる。場所は上野にあるタリスモンガー(魔法の品物を扱う商人)の店、〝十日堂〟だ。ここには、ストリート・シャーマン〝マオ〟と、フィジカル・アデプト〝殺〟がたむろしている。Cさん、Eさん、待たせたね。出番だよ」

プレイヤーC＝マオ「やっと出番か」

プレイヤーE＝殺「でも、二人いっしょなんて、なんか待遇わるいんじゃない?」

GM「そんなことはない。君たちは、ある事件をきっかけにもう知りあいになっている。まあ、一緒につるんでちょっと危ないバイトなんかをやっているわけだ」

殺「危ないバイトって?」

GM「殺は知り合いのギャングの用心棒をしていたりする。小娘のわりに異常に腕がたつんで、まあいろいろ引きあいがあるわけだ」

殺「小娘……。確かに、まだ一四だけど……」

GM「で、マオは、この十日堂で店番の手伝いなんかをしていた。ここのオーナーの婆さまは君の師匠だからね。それに最近は、婆さまからいろんな仕事を頼まれたりしている。あっちに亡霊が出たから祓(はら)ってくれとか、行方不明の人を捜してくれとかね。で、そういうときには、殺に手伝ってもらってるわけだ」

マオ「ふむふむ、なるほどね」

殺「ちゃんとバイト料払ってよね(笑)」

GM「で、その十日堂に二人まとめてスカウトにきた女性がいる。もうおわかりと思うけど、女メイジのジェーンだ」

ジェーン「ああ、忙しい(笑)」

マオ「メイジねぇ……」

ジェーン『強力な戦闘呪文の使い手と、優れた格闘能力の持ち主。あなたたちの能力を見込んで、仕事を頼みにきたの。……どう? 力を貸してくれない?』

マオ「こうやって改まって仕事を頼まれるの

なんて、きっとはじめてだね。ああ、これが〝シャドウラン〟っていうものなのね（笑）」
殺「ちょっと、おちついてよ」
マオ「わかってるって。あたしは興味があるから話に乗るのはかまわないんだけど、婆ちゃんはどう言ってるの？」
GM「仕事を引き受けたら、影の世界に本格的に足を踏み入れることになるな。……でも、婆さまは何事も経験だからと言ってる」
マオ「じゃあ決まりね。殺はどうするの？」
殺「（速断即決）いいよ、つきあったげる」
ジェーン「（小声で）う、ひょっとして人選ミス？ こんな軽い連中で大丈夫かしら……」



――こうしてメンバーはそろった。〝私〟が選んだランナーたち。彼らは私の望みを叶える力になるかどうか。それは、もうすぐわかるはずだ。

東新宿、シルバー・ムーン

GM「ようやくキャラクターがそろった。場面は東新宿の酒場、シルバー・ムーンに切り換わる。シャドウランナーに限らず、裏稼業の連中が出入りしている店だ」
六堂「まあ、俺が一番遅れてやってくるんだろうな。同じテーブルについてる連中を見回そう。紫雲はともかく、あとの二人はなんだろうと思うだろうな」
GM「ローティーンの小娘と、なんかぴらぴらした服装の若い女性だもんな」
紫雲「（ジェーンに）『仕事の話の前に聞いておきたいことがある。どうして、俺たちに眼をつけた？』小娘やヒヨっ子と同じレベルに見られてたとするなら、心外だからな」
ジェーン『別に他意はないわ。実力があって、なおかつ影の世界であまり顔が売れてない人を捜したまでよ。チームで仕事をするなら、そのほうが何かと便利だわ』
紫雲『そうか、俺は顔が売れてなかったのか』
GM「まあ、紫雲に関しては純粋に実力と経験の豊富さで選んだんだろう。でも、あとのメンバーは、彼女の言う通りだろうね」
紫雲「まあ、いいだろう。で、どんな話を聞かせてくれるんだ？」
GM『ジェーンが持ってきたのは、東京の〝東銘電工〟という企業からある機密を盗み出すという仕事だ。彼女は一緒に仕事をしてくれる仲間を捜していたわけだ」
紫雲『なるほど。相手はでかい企業なのか？』
GM「巨大企業の系列には属さない独立企業で、規模はそんなに大きくない。でも、小さいなりに独自技術の開発に力を入れていて、巨大企業があまり眼を向けないような分野で斬新（ざんしん）な技術を開発して売りこんでいる」
ジェーン『今度、彼らが開発したのは、小型で高出力のバッテリーよ。いくつかの大企業に売りこみをかけているわ。……でも、それを手に入れるには、高いロイヤリティーを払うより、もっと簡単な方法があるわ』
紫雲「機密の強奪か……」
ジェーン『その通り。横取りしてしまったほうが手っ取り早い。そう考える連中に私は心当りがあるわけ』
紫雲「で、そのデータを手に入れるのに、五人も必要なのか？」
ジェーン『あのデータを狙ってるのは私だけじゃないわ。他にもいくつかのランナー・チームが動いてる。状況はそう簡単じゃないのよ』
六堂「競争になるってことか？」
ジェーン『……そう思って間違いないでしょう』
紫雲「俺たちが手に入れるべきは、バッテリーの現物なのか？ それともデータなのか？」
GM「それはどちらでも構わない。要はバッテリーに応用されてる技術がわかればいいと」
紫雲「なるほど。なら、現物を奪うより、データを狙ったほうがいい。運びやすいし、いざとなったら中身を消してとぼけることもできるからな。……しかし、デッカーは使わなかったのか？」
ジェーン『デッカーを雇うだけで済んでいれば、わざわざ人を集めたりしないわ』
紫雲「なるほどな。試したが、失敗したってわけか」
六堂「まだるっこしい。さっさと片付けちまおうぜ」
紫雲「まあ、待てよ。（ジェーンに）他にわかっている情報は？」
ジェーン『問題のバッテリーを開発した研究者のことなら、ある程度はわかってるわ。開発者は東銘電工の〝近藤〟という技術者よ。彼に直接話を聞くことができれば、仕事はずいぶん簡単になるでしょうね』
紫雲「直接話を聞く、ね。それが簡単にできれば、苦労はしないんだが……。他にわかってる情報は？』
ジェーン『そうね。あとは彼のプライベートのことが少し。まだ二〇代の独身で、ひとり住まい。……確か、恋人もいたわ。〝高田〟とかいう名前のね』
紫雲「恋人、ね……」
マオ「はぁ（ため息）。目まぐるしくて、口を挟む余裕がないわ（笑）」
六堂「ちょうどいい。俺も退屈してたから、マオに話しかけてやろう。『どうした、占い師の姉ちゃん？ 卦（け）が悪いのか？』」

マオ「（憮然として）占い師じゃないわよ」
六堂「そうか。占い師なら、占ってもらいたいことがあったんだが……」
マオ「え？　なによ？」
六堂「そのうち嫌でもわかるさ」
マオ「（ちょっとムッとする）『ふん、怪我してもあんたなんか治してやんないからね』（キャラクター・シートを見て）あ、いまのあたしはまだ治療の呪文は使えないのか」
ジェーン「やっぱりシャーマンって未熟だわ」
マオ「（声を低めて）……なんだって？」
ジェーン「気に触った？　じゃあ、言い直しましょう。『怪我を治してもらうつもりで、声をかけたわけじゃないわ』」
マオ「むかむか。（殺を指差して）あたしにそんなこと言うと、この娘が黙ってないわよ」
殺「そんなの知らないよ（笑）。喧嘩はそっちでやってよ」
紫雲「……やれやれ、組むのがサムライ気取りのヒヨッ子と、正体不明の小娘ばかりじゃ、どこまでやれるのか不安だな。口に出しては言わんが（笑）」
GM「殺、感想は？」
殺「（そっけなく）別に。子供だって思われるのは慣れてるし」
GM「まあ、年が若いのは事実なんだけどね。（PCに）さて、どういうふうに攻める？」
紫雲「（ジェーンに）あんたはどうするつもりなんだ？　近藤を拉致して直接聞き出すのか、近藤の弱味を使って協力させるのか」
マオ「弱味って？」
紫雲「近藤には恋人がいる。その恋人に、ちょっと協力を頼むのさ」
ジェーン「そうね（思案顔）。足がつかなければ、何をしたっていいとは思うけど……」
六堂「他に情報を狙ってる奴がいるという以上、あまり時間をかけることはできないだろうぜ」
紫雲「そうだったな……。なら、近藤を拉致することを考えるべきか。近藤の自宅の警備状況を調べたいな」
ジェーン「私の知りあいにデッカーがいるから、それは探っておいてもらいましょう。企業のシステムをつつくよりは安くで引き受けてくれるでしょうから」
GM「はいはい。じゃあ、顔なきNPCのデッカーが調査しよう。（何度かサイコロをふる）ふむ。警備はごくオーソドックスだね。中流クラスのマンションで、一通りのセキュリティ設備はそろってる。門やガレージの入口は、居住者がパスワードを打ちこんで開けるようになってる。警備会社とも契約済みだ。騒ぎを起こせば、数分で飛んでくるだろう」
紫雲「数分か……。まあ、それだけあれば、たいていの事にはケリがつく」
ジェーン「（少し考えて）『決めたわ。近藤を拉致して、彼から直接情報のありかを聞き出しましょう』」
紫雲「ハードにいくと、もうソフトな方法はとれないが？」
ジェーン「（六堂を見て）彼が言ったように、他にもデータを狙ってる奴がいる以上、悠長な方法は使えないわ」
マオ「……まあ、恋人をさらってどうこうっていうよりはマシか。あたしとしては」
殺「そうだね」
紫雲「近藤の通勤手段は？」
GM「車を使ってる。ただ、研究の仕事をやってるぶん、退社時間はかなり不規則だ。泊まりこんで実験したりすることもあるらしい」
紫雲「なら、通勤の途中で待ち伏せる手は使えないな。家で待ち構えよう」
ジェーン「そうね。行きましょう」

——やはり、工作員あがりの紫雲がチームをまとめている。

これは、私の思惑通りだ。まだ駆け出しの六堂たちに、プロとしての〝仕事〟を教えこむ。〝奴ら〟に対抗する有能なチームを作るには、実戦で鍛え上げるしかないだろう。紫雲は、いわばそのための教師役だ。

広尾、エンジェル・ハイツ

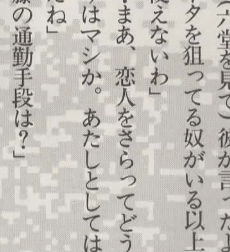
GM「というわけで、近藤のマンションの近くまできた。時間は夕方くらい。東銘電工の退社時間からは、まだ間がある」
紫雲「マンションの様子は？」
GM「正面の門には管理人がいるね。駐車場からも入れるようになってるけど、扉が閉まってて、住人がパスコードを打ちこんで開けるようになってる。当然、カメラもある。たぶん管理人がモニターしてるんだろう」
紫雲「こっちは、しばらく駐車場の前で張ってる」
GM「わかった。（サイコロをふる）途中、ECPのパトロールが近くまできたけど、特にみとがめられることもない」
マオ「はあ、なんか退屈だわ。あたしはアストラル体になって、周囲を偵察してみよう」

アストラル投射——魔法使いの特殊能力。魔法使いは肉体の束縛を離れ、通常空間と平行して存在するアストラル空間に抜け出すことができる。アストラル空間は魔力の源で、生命のオーラに照らされている。アストラル投射した魔法使いは、無生物の壁などをすり抜けることができる。

ジェーン「シャーマンがあんまりうろうろしてるようなら注意しておきましょう」
マオ「一通り見たら、ちゃんと体に戻るわよ。くやしかったら、あなたも出てきたら？」
ジェーン「行こうと思えばいけるけど……。私は無駄なことはしないのよ」
GM「さて。そろそろ退社時間が近くなって、あたりは暗くなってくるよ」
紫雲「……ひとつ思いついたんだが、俺たちの中には魔法が使えるのがいたよな」
マオ「はいはい」
紫雲「魔法を使って何かできないのか？　近



名前	ジェーン	技能	レーティング	呪文	
	謎のメイジ				
強靭力	3				
敏捷力	2	小火器/SMG	1/3		
筋力	3	召喚/元素精霊	3/5		
魅力	4	素手戦闘/功夫	1/3		
知力	4	魔術	4		
意志力	4	魔法理論	3		
エッセンス	?	/呪文構築	5	真実分析	3
魔力	?	礼儀作法(企業)	2	魔力破	3
反応力	?	〃 (ストリート)	2	?	
コンバット・プール	5				
マジック・プール	?				



名前	六堂	技能	レーティング
	ストリート・サムライ		
強靭力	6(8)		
敏捷力	4(5)	武器戦闘	3
筋力	6(7)	バイク	2
魅力	2	礼儀作法(ストリート)	4
知力	5	小火器	5
意志力	5	隠密	4
エッセンス	0.1	素手戦闘	6
反応力	5(9)/9+3D6		
コンバット・プール	7		

藤が帰ってくる数分前に教えてくれるとか。魔法使いと組むのははじめてだから、そのへんが不案内でね」
マオ「う～ん、あたしが近藤さんをはっきり特定できるわけじゃないから、ちょっと難しそうね」
殺「(マオに)管理人さんを《混乱》させれば？」
マオ「そうね。それが一番早い気がする」
紫雲「どうするんだ？」
マオ「精霊の力を借りて、ちょっとぼやっとしてもらうのよ。たぶんできる……はず」
ジェーン「(馬鹿にするように)『へえ、そんな器用なまねができるの？』」
マオ「う～、さっきからなんかつっかかってくるじゃない。『あら、頭の固いメイジにはできないの？』」
ジェーン『いかに魔法とはいっても、万能じゃないわ。それはお互いさまでしょう？』
紫雲「しかし、マオにしても、〝はず〟っていうことは、あんまり安定してないわけだな」

名前	紫雲		
	フォーマー・カンパニー・マン		
強靱力	4	技能	レーティング
敏捷力	4 (5)	自動車	5
筋力	4 (5)	コンピュータ	3
魅力	2	爆薬	2
知力	3	礼儀作法(企業)	4
意志力	3	隠密	4
エッセンス	1.3	小火器/SMG	5/7
反応力	3(7)/7+3D6	素手戦闘	6
コンバット・プール	5		



マオ「まあね、魔法って結構不確実だから」
ジェーン『魔法ばかりに頼ってるようじゃまだまだね。魔力なんて、うつろいゆくものよ。いつまでも信頼できるわけじゃないわ』
殺「(ジェーンに)それだけ安定しないのかな？お姉ちゃんの魔法は？」
ジェーン『誰でも同じこと。辛い修羅場をくぐりぬけるにつれて、魔法はうつろっていくものだとみんな知るようになるでしょう』
紫雲「妙に重い言葉だな」
ジェーン「…………」
紫雲「(気をとりなおして)管理人を混乱させるのは任せた。俺は外で待ち構える」
GM「残りの人は？」
殺「あたしも外で待ってようかな」
紫雲「わかった。俺の車に乗っていればいい。小娘と一緒は気が進まんが」
マオ「気をつけてね」
GM「じゃあ、紫雲と殺は駐車場の前で待ち受ける。で、残りの人たちは管理人をごまかしてマンションの中に入ろうとするわけだね」
マオ「うん」
GM「じゃあ、エントランスの向こうに管理人室の明かりがもれてるのが見える」
マオ「ちょうどいいや。エントランスに入ったところで精霊を呼び出そう」
GM「(サイコロをふる)ちょっと待って。ちょうどその時、マンションに向かって走ってくる車が眼に入った」
六堂「げ。ひょっとして……」
GM「近藤の車だ」
マオ「え？　え？」
GM「退社時間から逆算すると、まだかなり早い時間だ」
紫雲「ちっ、作戦変更か。俺が車を止めよう」
殺「どうすんの？」
紫雲「駐車場の入口で、相手が怪我しない程度に俺の車をぶつける。相手が降りてきたら、さっさと黙らせよう」
殺「カメラはどうするの？　管理人に見られるかもしれないよ」
紫雲「拉致するときに、ついでに壊しちまえばいい」
GM「そうこう言ってると、近藤の車が、駐車場の扉のところで止まる」
紫雲「こっちも車を出す。軽くぶつかるくらいに接近する。ムチ打ちにならない程度に」
GM「なら、自動車技能で判定してもらおう」
紫雲「(サイコロをふる) 2個成功した」
GM「じゃあ、問題ない。ぶつけられると、乗っていた奴が降りてくる」
紫雲「よしよし。こっちも車を降りる」
GM「さて。車から降りてきたのは近藤じゃなくて、まったく知らない別の男だね」
紫雲「！」
殺「あれ？　車の中に他に人影は？」
GM「ない。でも、間違いなく近藤の車だ。降りてきた男は文句をつけようとするけど、紫雲の姿を見てびびったように足を止める」
紫雲「ちっ。予想外の事態が続くな。仕方ない。このまま近づいて、殴って気絶させる」

一般人では、プロである紫雲に太刀打ちできるはずはない。あっさりと気絶させられてしまう。

紫雲「とりあえず俺の車に放りこむ」
マオ「関係ない男捕まえてどうすんのよ？」
紫雲「関係ないとは限らん。こいつが乗ってるのは確かに近藤の車だからな。とにかく、場所を変えて事情を聞き出す」
六堂「出番のないまま撤退か」
紫雲「(他のPCに)車を運転できる奴は？」
ジェーン「技能はみんな持ってなかったわね」
GM「まあ、技能はなくても、設定が不自然じゃなければ車の運転くらいはできるんじゃないかね。この時代の車には自動操縦の機能も付いてるんだし」
紫雲「なら、誰か近藤の車を持ってきてくれ」
ジェーン「じゃあ、私が」

名前	マオ		
	猫のストリート・シャーマン		
強靱力	4	技能	レーティング
敏捷力	3	召喚(都市なら+2)	5
筋力	2	礼儀作法(ストリート)	3
魅力	5	小火器	3
知力	4	魔法理論	5
意志力	6	魔術	5
エッセンス	6	隠密	3
魔力	6		
反応力	3/3+1D6		
コンバット・プール	6		
マジック・プール	5		



呪文	
魔力破	4
理力球	6
疲労	5

名前	殺(シャア)		
	フィジカル・アデプト		
強靱力	6 (7)	技能	レーティング
敏捷力	6	素手戦闘	4
筋力	6 (7)	功夫/蹴り	6/8
魅力	4	運動	4
知力	4	医療	4
意志力	4	小火器	3
エッセンス	6	礼儀作法(ストリート)	3
魔力	(6)		
反応力	5/5+2D6		
コンバット・プール	7		



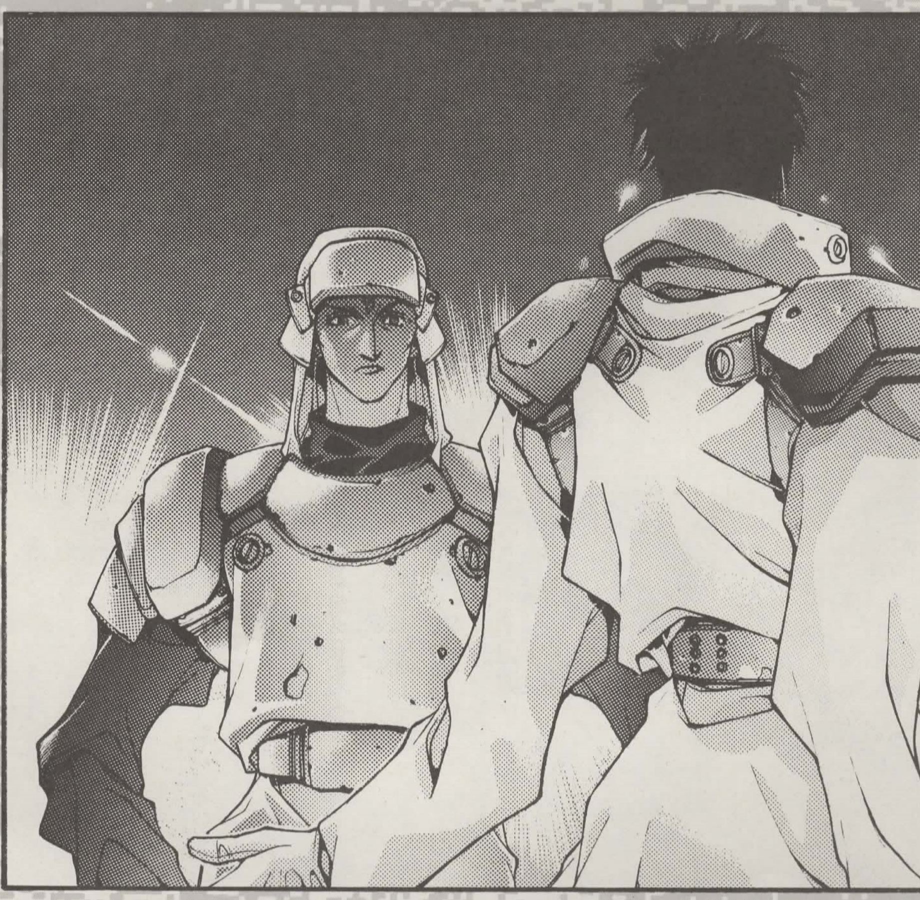
アデプト能力
殺戮の手：素手で身体ダメージ
能力強化：強靱力+1, 筋力+1
反射強化：イニシアティブ+1D6

——私たちの計画は、予想外の転がりかたをすることになった。近藤を拉致するはずが、見知らぬ第三者を巻きこむことになったのだ。これが吉と出るか凶と出るか。投げられたサイコロの行方は、まだわからない。

浅草、アサクサ・イン

PCたちは適当に近藤の車を乗り捨て、浅草に向かった。乗っていた男を安ホテルに連れこむ。上野の森の外周近く、ストリートの住人たちが利用するホテル。ECPのパトロールも少ないこのあたりなら人目につかないと判断したのだ。

紫雲「ずいぶん予定が狂っちまった。とりあえず、この男から話を聞くしかない」
ジェーン「尋問をはじめるわけね。じゃあ、魔力収束具を活性化しておきましょう。《真実分析(アナライズ・トゥルース)》の呪文を使うから」
マオ「あ、あたしにはできないことをやろうとしてる(悔しそう)」
ジェーン「あなたと比べれば、私のほうがいくらか心得があるわ」
マオ「それって、器用貧乏ってやつじゃないの?」
ジェーン「柔軟性に富んでるっていうのよ。(サイコロをふる)呪文はかかってるわよ」
GM「(サイコロをふる)こっちは抵抗できてないから呪文は有効だ」
紫雲「もう準備はいいのか? じゃあ、連れてきた男に目を覚ましてもらおう。覚醒パッチを使う」
GM「男は意識を取り戻した」
紫雲『気がついたか? 目覚めてすぐで申し訳ないんだが聞きたいことがある。近藤はどこだ?』
GM「気がつくと怖そうな連中に囲まれてるんで、男はかなり怖がってる。『こ、近藤?。あ、あいつなら、さっき別れたところだ』
ジェーン「(GMに)本当?」
GM「嘘は感じない」
マオ「この人、名前なんていうんだろ」
GM『わたしは松井。近藤の同僚だ』これも本当。あらかじめ教えておくけど、同僚といっても研究分野はまったく違うらしい」
マオ『その松井さんが、なんで近藤さんの車に乗ってるの?』
GM『あいつ、今日は飲んで帰るから、代わりに車に乗って帰ってくれと……』これも嘘を感じない」
マオ「あらあら……なんて間の悪い」
紫雲『近藤とはどこで別れた?』
GM「『し、新宿だ』これは嘘」
ジェーン「(即座に)『嘘はよくないわよ、松井さん』」
GM『ジェーンには、化物でも見る視線を投げてあげよう。『う……。渋谷だ。渋谷の高架鉄道の駅前』今度は本当」
紫雲「で? 近藤はどこに行くつもりだ?』
GM『き、今日は女と待ちあわせてるはず。そう言ってた』本当」
六堂「渋谷のどの店だ?」
GM『それは……知らん』嘘」
ジェーン『まだわからないようね』
六堂「銃をつきつけよう」
GM『う……。わかった、わかった。言うよ。だから銃を下げてくれ』
六堂『それは、あんたの返答次第だ』実を言うと、無抵抗の奴を撃つ趣味はないんだが。ザコに用はない」
GM「それだけ脅せば充分だよ。『たぶん、渋谷の〝セブンス・ヘヴン〟というレストランだ……。あいつは、いつもあの店を待ちあわせに使ってる』ちなみに、セブンス・ヘブンと言えば、表通りにあるかなり高級な店だ」
マオ「今日、帰ってくるって言ってた?」
GM『そこまでは……』これは本当」
紫雲「ちっ。ぐずぐずしてる暇はない。レストランを出てどこかに流れられでもしたら、足取りがつかめなくなる」
六堂「近くにはホテル街もあるからな(笑)」
GM「移動するのはいいけど、松井はどうする?」
紫雲「縛り上げて、バスルームに放り込んでおく。『悪く思わんでくれ。そのうち誰かが見つけてくれるさ』
六堂「(凄みをきかせて)『また、会うかもな』」



渋谷、セブンス・ヘヴン

GM「では、君たちは渋谷にやって来た。通りを流しているとわかるけど、ECPの警官の姿が多い。かなり物々しい雰囲気だ。車に乗ってると、そのうち検問に止められる」
マオ「助手席から顔をのぞかせて聞いてみよう。『何かあったんですか？』」
GM「(答えず、紫雲に)『クレッドスティックを』」
紫雲「おとなしく差し出す」
マオ『ねえ、何かあったんですか？』
GM「(ふたたび答えず、車の中を見回す仕草)『……よし、行っていいぞ』警官は、真剣な様子で検問してるね」
マオ「無視された……。何があったんだろ』
ジェーン「知りあいのデッカーに電話で聞いてみる。いま、渋谷で何が起こってるのか」
GM「なるほど。それなら、すぐにわかるだろう。表通りでドンパチをやらかして、逃げた連中がいたらしい。ちなみに、場所は〝セブンス・ヘブン〟の前。君たちが向かおうとしている場所だ」
六堂「ひょっとして……先を越された？」
紫雲「俺たちより先に動いた奴がいるってわけか……」
ジェーン「被害者や加害者に関する情報は？」
GM「通行人に何人か死傷者が出ているけど、詳しくは現在捜査中」
紫雲「ちっ。適当なところに車を止めて、セブンス・ヘヴンまで歩いて行こう」
GM「店の前は人だかりで一杯になってる。店はECPが立入禁止にしている」
六堂「通行人から話を聞いておこう」
GM「通行人の意見はまちまちだけど、一致した点として、次のことが聞き出せた。事件が起こったのは、およそ三〇分ほど前、男ばかり五人が〝セブンス・ヘブン〟周辺で銃を乱射して、そのあと店に押し入った。犯人の種族は不明だけど、五人のうち二〜三人は、まだ若いチンピラ風の少年だった。(サイコロをふる) あと、店から出たとき、五人のうちの一人が、若い男を背中に担いでいるのを見たという話もある」
紫雲「間違いない。俺たちと同じ情報をつかんで、動いた奴がいる」
六堂「(紫雲に) どうする？」
紫雲「警官に話を聞いておきたいな」
マオ「あたしが行ってもいいけど、さっきの調子じゃまともに取りあってくれるかどうかわからないよ」
紫雲「このなかで企業の社員に見えるのは……俺だけか。仕方ないな。野次馬整理をしてる警官に話しかけるぞ。(声色を変えて)『あの、すいません。わたし、東銘電工の社員なんですが、ここで同僚と待ちあわせだったんですよ。いったい何があったんです？』」
GM「(サイコロをふる)『待ちあわせ？』」
紫雲『ええ。近藤という奴なんですがね』
GM『近藤？ そう言えば、事件に巻きこまれた被害者にそういう名前が……』
紫雲「(わざとらしく)『ええっ？』」
GM「(携帯端末をチェックする仕草)『……未確認だが、ここを襲った連中に連れ去られたのが、そういう名前の若い男性らしい』
紫雲『そんな……あいつが？』
GM『社のほうにはすでに連絡がいっているはずだ。男を連れ去った連中はホテル街の方向に逃亡したが、非常線を張っているから、間もなくつかまるはず。魔法を使える特殊捜査班に出動を要請している。……気を落とさず、我々に任せてくれ』
紫雲『お願いします』これだけ聞き出せれば上々だ。仲間のところに戻ろう」
殺「おじさん、役者だねぇ (笑)」
紫雲「(答えず) しかし、その連中は、最初から通行人めがけてバンバン撃ってたのか？」
GM「はじめは威嚇だったけど、そのうち見境いがなくなったらしい」
紫雲「……こんな騒ぎにするなんて、どう考えても素人だな。もっとうまいやりかたがあるだろうに……」
ジェーン『……先を越されたようね』
六堂「(ジエーンに)『どうする？ 仕事はもう終わりかい？』
ジェーン『せっかくだけど、まだあきらめるつもりはないわ。拉致の手並みがこの程度なら、まだそう遠くへは逃げていないはず』
GM「ECPが周辺を捜査中だけど、裏通りはギャングの縄張りになってて、警官でも手が出しにくい。なかなか捜査が進まないだろうということはわかる」
紫雲「事件が起こって、まだ三〇分か……。たぶん、ホテル街のどこかに潜んでるはずだな。とりあえず、そっちに行ってみるか。ECPより早く見つけないと、無駄足になっちまう」
GM「じゃあ、ジェーン。移動する前に知力でふってみて。目標値は8」
ジェーン「(サイコロをふる) 一個成功」

——先を越された。やはり、チームワークもおぼつかない寄せ集めのチームより、〝奴ら〟のほうが上手だったのか。私は軽く唇を噛み、動揺を押さえこんだ。

と、一人の女性が警官と話しているのが眼に入った。あれは、近藤のファイルにあった女。近藤の恋人、高田という女性だ。

ジェーン「彼女の様子は？」
GM「近藤のことを心配しているようだ。話してるうちに、サッと顔色が変わったりする」
ジェーン「まだ少しはツキが残ってるようね。(仲間に) 近藤の恋人を見つけたわ」
紫雲「(いたって冷静に) 接触しておいて損になる相手じゃないからな。そっちは任せよう。俺たちは車のところで待ってる」
ジェーン「わかったわ。『高田さん、ね？』」
GM『え？ あの、わたし今とりこんでるんですけど……』
ジェーン『近藤さんのお知りあいでしょ？ お話ししたいことがあるんですけど、少しいいかしら？』
六堂「どう考えても怪しいな (笑)」
GM「まあ、彼女はかなり動揺してるからね。(サイコロをふる)、藁にもすがるという感じでジェーンについてくる」
マオ「本当に藁だけどね (笑)」
ジェーン「じゃあ、仲間のところに連れていきましょう。『ちょっと怖い顔をしてるけど、大丈夫だから』
マオ『今日、近藤さんと待ちあわせだったんでしょ？ どうして遅れたの？』
GM『今日はわたしの仕事が押してしまったもので……。彼には連絡したんですけど……』
そういう彼女のこめかみにはデータジャックが光ってる。ちなみに名前は〝高田真理〟さんだ。『でも、そんなことまでご存じなんて、いったいあなたがたは……？』
紫雲「おっと。適当にフォローをいれとかないとまずいな。『実は、我々はある方に依頼されて、近藤さんの警護をすることになっていたんです。近藤さんはかなり重要な機密を扱っておられたようで、密かにバックアップをするように依頼されたんですが、その矢先にこんな事態になってしまって……』
マオ「(感心するように) 紫雲って、こんなに舌が回ったのね……」
GM「彼女は、まだ半信半疑の様子だ」
紫雲「彼女には、あくまで礼儀正しく接しておこう。『すぐに信用できない気持ちもわかりますがね。こうして近藤さんが連れ去られた以上、彼が危険な状況にあったことは理解していただけるはずです』
GM『でも、それならなぜもっと早く……』
紫雲『我々も残念なんですよ。警護の話はさきほど依頼されたばかりで。……いったい、誰が近藤さんを連れ去ったのか……。何か心当りはありませんか？』

ジェーン「そう持っていくなら、すぐに《真実分析(アナライズ・トゥルース)》の呪文をかけないと。(サイコロをふる) 大丈夫、かかってるわ」

GM『彼が巻きこまれた理由なんてわかりません。……最近、大事な開発にかかってるとは言ってましたけど……』彼女の言葉に嘘はない」

マオ『彼から何か預かってる物はない?』

GM『……いえ』ジェーンにはわかる。嘘だ」

ジェーン「優しく声をかけましょう。『これは大事なことなの。あなたも彼のことが心配でしょ? 隠さないで言って。私は魔法の心得があるわ。もし、近藤さんの残した物があれば、それを使って近藤さんの居場所を探ることができるかもしれない』

GM「彼女はしばらく考えこむ。秘密をとるか近藤をとるか迷っているようだ。『……わかりました。わたしは、あなたがたを信じます。彼を……近藤を助けてやってください』

紫雲『わかりました。事態は一刻を争います。もし近藤さんの持ち物があるなら、教えてもらえませんか?』

GM『実は数日前、彼から預かった物があります。わたしに持ってて欲しいと言って渡してくれたんですが……。それが何かのデータを収めたチップらしいんです』

六堂「(声をひそめて) 当たりだな」

紫雲『それを見せていただけますか?』

GM『…………』

ジェーン『相手は、関係のない通行人を巻きこんでまで近藤さんを連れ去ったのよ。事態は一刻を争うわ』

GM『……わかりました。でも、いま手元にはありません。わたしの自宅にあるんです』
彼女の自宅は、東京と千葉の中間、幕張地区だね。企業の社員が大勢住んでる企業団地の地域だ」

紫雲「そこまで往復するとなると、ちょっと骨が折れるが……まあ仕方ないだろう。二手にわかれよう。(マオとジェーンに)近藤を捜すのに役立つ魔法は?」

ジェーン「とりあえずアストラル投射とか、探知系の呪文でしらみつぶしにするしかないでしょう。儀式魔術を使えるほど、時間に余裕があるとは思えないし。私とシャーマンは、こっちに残ったほうがよさそうね」

六堂「万一に備えて、俺も残ろう」

紫雲「わかった。じゃあ、殺にはこっちに来てもらおう。高田さんと殺を車に乗せて、幕張まで走る。近藤が彼女に託したチップが、たぶん目的のデータのはずだ」

ジェーン「それが手に入れば目的は達するわね」

殺「あたし、せっかくだから近藤さんも助けてあげたいんだけど」

紫雲「助ける気がなければ、わざわざ魔法使い二人をこっちに残したりしない。……俺もまだまだ甘いなと心の中で思っていよう」

ジェーン「まあ、近藤を助けるのは、私もやぶさかじゃないけどね。……それに、どこで近藤が必要になるかわからないし」

六堂「よし、さっそく取りかかろう」

紫雲「……幕張か。かなり飛ばさないとな」

――紫雲と殺は、近藤の恋人を連れて幕張へとウエストウインドを飛ばす。まだ運には見放されていない。思わぬかたちでデータを手にできることになったのだ。

私は、マオたちと共に渋谷周辺を探ることにした。私にとっては、近藤を捜すのは、あくまで表の理由に過ぎない。データも近藤も私にとっては何の価値もない。私の目標は近藤を拉致(らち)した"奴ら"を見つけ出すことだ。

渋谷、白眉屋

六堂「俺たちは、適当に喫茶店にでも入る。アストラルから捜してるあいだ、マオとジェーンは酔いつぶれて寝ているという設定だ」

マオ「(六堂に)変な人に体を持ってかれないように気をつけといてよ。近藤さんが建物の外にいるなら、都市精霊の力を借りるんだけど……。精霊なら、メイジに手伝ってもらうよりよっぽど早いし」

ジェーン「ぶつぶつ文句を言ってる暇があるんなら、さっさと行くわよ。あなたはあっち、私はこっちよ」

マオ「勝負!」

六堂「こんなときまで張りあうなよ……」

殺「でも、マオちゃんだったら、途中で別なことに気をとられそうで」

マオ「う、確かに、ホテル街の探索だしなぁ。いろいろ発見があるかも(笑)」

GM「じゃあ、先に渋谷組のほうを解決しよう。マオとジェーンは知力でふってみて」

アストラル空間からの探索とはいえ、たくさんのホテルや建物をしらみつぶしにするのはなかなか難しい。しかし、いくつか空振りが続いたあと、マオはあるホテルのバスルームで、縛り上げられた近藤を見つけ出した。

マオ「よぉし」

ジェーン「シャーマンに先を越されるとはね。ま、私の見立てが正しかったってことだけど」

GM「場所は、お世辞にも上等とは言えないホテルのシングル・ルームだ。近藤はひどく殴られて気を失ってる。その部屋には他に誰もいない」

マオ「まだ死なないでねと思いながら、体に戻ろう」

GM「さて、六堂が待ってると、あたりが少し騒がしくなってきた」

六堂「ん?」

GM「高架鉄道の渋谷駅近くで何か騒ぎが起こってる様子だね。集まってきた警官たちが、あわただしく駅の方向に走って行くのが窓から見える」

六堂「マオは体に戻ってきたんだろ? じゃあ、ジェーンを待つように言って、俺は騒ぎが起こった方を見てくる」

駅周辺では、ちょっとした暴動のような騒ぎが起こっていた。騒ぎの中心はギャングたち。無差別にあたりの建物や車を壊しまわっている。

GM「止めてあった車に火をつけたりしてるけど、どう見てもただ暴れ回ってるだけだね」

六堂「ギャングが暴れ回ってる? ……(少し考えて) そうか! こいつは陽動だ。近藤をさらった連中がギャングを動かしたんだな。このあいだに逃げる気か」

GM「さあ? さて、マオとジェーンはそろそろ六堂と合流してもいいよ」

マオ「とにかく、さっさと近藤さんを助けにいこう」

マオが案内したのは、渋谷のホテル街のなかでも、ひときわ危険そうなホテル。壁と言わず床と言わず、一面落書きだらけになっている。フロントに人の姿はなく、部屋を使いたければ鍵代わりにクレッドスティックを扉のスロットに差し込むようになっている。

GM「もっとも、そのスロットも壊されちゃってる部屋が多い」

マオ「じかに見ると汚れてそうね。顔をしかめながら、近藤さんを見つけた部屋に向かう」

六堂「念のため、銃を構えておこう」

GM「じゃあ、近藤を見つけた部屋にたどりついた。中はひどい有様だ。もともとそうだったのかもしれないけど、あちこちに落書きがあって、血痕みたいな染みも見える」

六堂「銃を構えたまま、クロゼットを調べる」

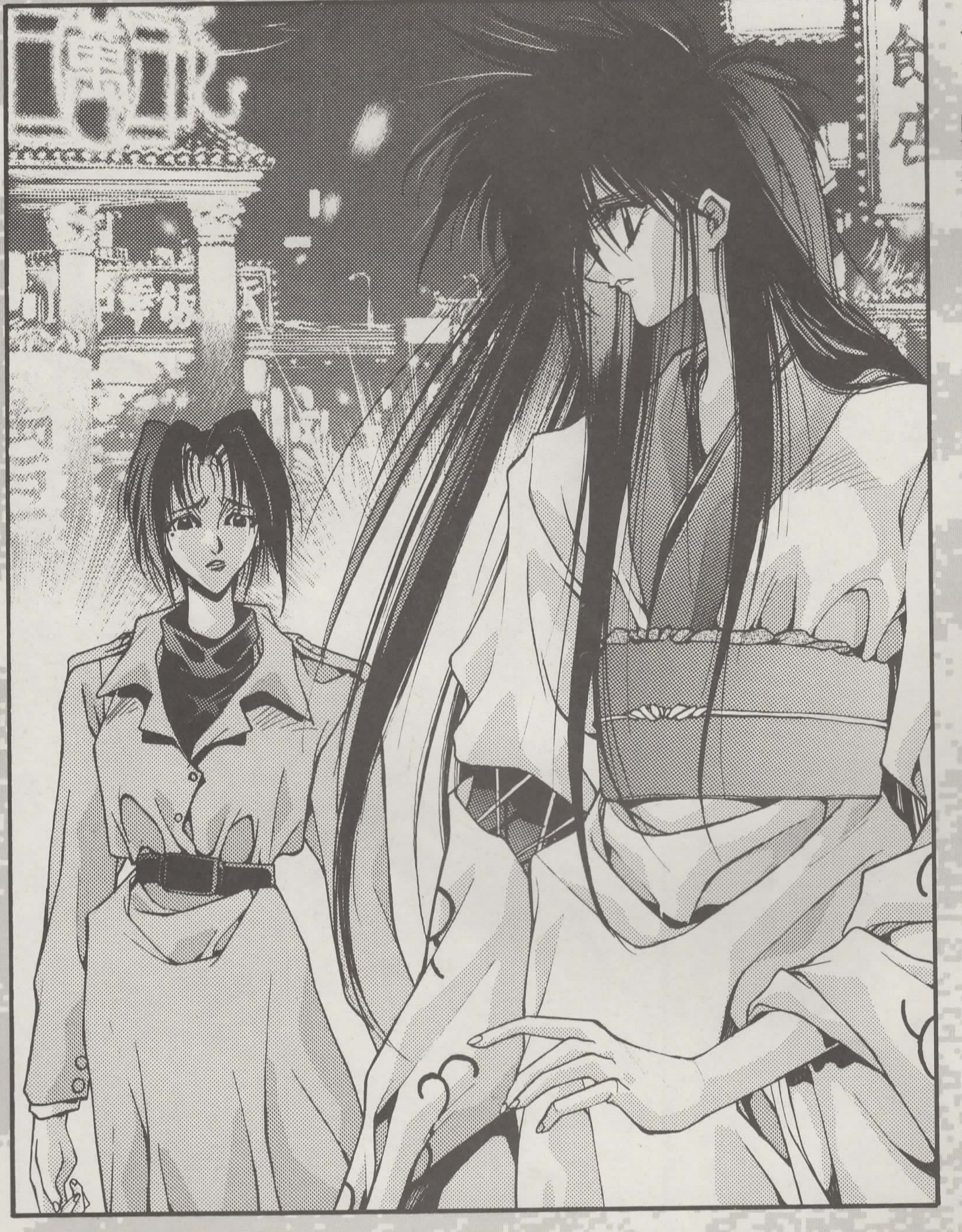
GM「おお、鋭い。クロゼットの中には、まだ十代とおぼしき少年の死体が三つぶらさがっている」

マオ「げ~。そっちは見ないぞ」

ジェーン「…………」

六堂「少年の身なりは?」
GM「駅前で暴れてたストリート・ギャングと同じだ」
六堂「……間違いないな。ギャングを雇って、拉致の片棒を担がせたんだ。誰がやったのか知らないが、ずいぶんな仕打ちじゃないか」
マオ「どういうこと?」
六堂「拉致を手伝わせたあと、不必要になったギャングは口止めのために始末する。仕上げは連中に騒ぎを起こさせて、そっちに警察の眼を向けて自分たちは逃げ出すって案配さ。……反吐が出るやり口だぜ。吊るされたギャングたちを下におろしておいてやろう」
マオ「……(気をとりなおして)とにかく、近藤さんを助けようよ」
GM「近藤は、縛られてバスタブの中に放りこまれていた。拷問で容赦なく痛めつけられたらしく、顔がひどくはれあがってかなりの傷を負っている」
ジェーン「医療キットを使って、応急処置をしましょう」
マオ「いちおう、近藤さんが見つかったことは、電話で紫雲に伝えておく」
紫雲「わかった。……まだ、近藤の彼女には教えないが」
GM「近藤は意識を回復したけど、君たちを見るとひどく取り乱した。『い、いったい、これ以上何をしゃべれというんだ!』」
六堂『あんたが話したことを、もう一度しゃべってくれればいい』
GM『おまえたち、さっきの連中とは違うのか? ……そうか。おまえたちもあのバッテリーを……』」
六堂『とにかく、あんたが知ってることを話してくれればいい。悪いようにはしない。信用するかどうかは、あんた次第だが』
GM「近藤はしばらく考えこむ。『……わかった。俺が知ってることは話す。……その代わり、ひとつ頼みごとを聞いてほしい」
六堂『頼みごとができる状況かどうか、わからないわけじゃあるまい?』
GM『わかってる。あのデータをどうしようとあんたらの自由だ。それに……金だって用意する。……だから真理を、あいつを助けてやってくれ……』

近藤は、バッテリーのデータの行方を途切れ途切れに語った。
バッテリー開発以後、コンピュータ・システムにたびたびデッカーの侵入を許した東銘電工は、データをチップに収めて別の場所に保管することにした。それが、近藤が恋人に託したチップである。しかし、近藤は万一に備えて安全装置を用意していた。データチップには特殊な暗号化が施されており、解読するには専用のキープログラムが必要なのだ。
六堂「だいたい読めた気はするが……。『で、そのキー・プログラムはどこにある?』
GM『……真理の頭の中だ。真理の頭にはメモリとデータロック・システムが埋めこまれてる』
六堂「(吐き捨てるように)データロックがあれば、自分の頭にあるメモリといっても自由に読み出すことはできない。キー・プログラムを渡しておいても、勝手にデータを読まれる恐れはないってわけか……。企業の連中が



考えそうなことだぜ」
マオ『あなたを連れ去った連中にも、それを話したのね?』
GM「近藤は無言でうなずく」
マオ「あぁ、なんか許せない気分になってきたわ。(喰ってかかる)『いったいどういうつもりよ! 彼女がどうなってもいいの?』」
六堂「(マオを抑えて)いま、それを言っても仕方ない。それより危険なのは紫雲たちだ。(近藤に)『相手は何人だった?』」
GM『五人だ。人間の男が二人、一人は金色の眼をしていて、もう一人は体がやたらと大きかった。あとの三人はチンピラ風だった。……俺を痛めつけたのは、金色の眼をした男だ……』
ジェーン「とにかく紫雲たちには知らせておきましょう。それから、私たちも幕張に向かう。いまできるのは……それくらいだわ(悔しそう)」
マオ「幕張に行くって言っても、六堂のバイク以外に足はないけど……」
GM「まあ、裏のタクシーを捜せば速いのが見つかるだろう。普段は普通のタクシーだけど、特別料金を払えば特急便になるとかいう」
六堂「なるほどな。フィクサーに連絡して、そういうタクシーをよこしてもらおう。……で、近藤には、明日の朝までここで転がっててもらう。うかつに警備会社に通報されたりしても困るからな」
ジェーン「とにかく、急ぎましょう」

——事は簡単には運ばない。〝奴ら〟の姿はすでに渋谷にはなく、データを求めて幕張に向かっている。私の目論見も見事に外された。〝奴ら〟がデータを手に入れれば、私は望みを叶(かな)えるせっかくのチャンスを失うことになる。せめて、紫雲たちが彼らに先んじてくれれば……。自分が手が出せないことが、ひどく苛(いら)立(だ)たしかった。

東京、幕張臨海区間

紫雲「こうなると、問題は俺が速いか、連中が速いかだな」
GM「幕張に向かった時間は、どちらも同じくらいだね」
紫雲「……キー・プログラムはこちらにあるが、それもデータチップがなければ何の意味もない。おまけに、ついてきてるのが頼りなさそうな小娘か。せめて、六堂でもいてくれれば、まだいくらか気が楽なんだが……」
殺「グチってないで、さっさと行こうよ。だいじょうぶ。あたしだって、捨てたもんじゃないよ」
紫雲「……ああ、せいぜい当てにしてるさ」

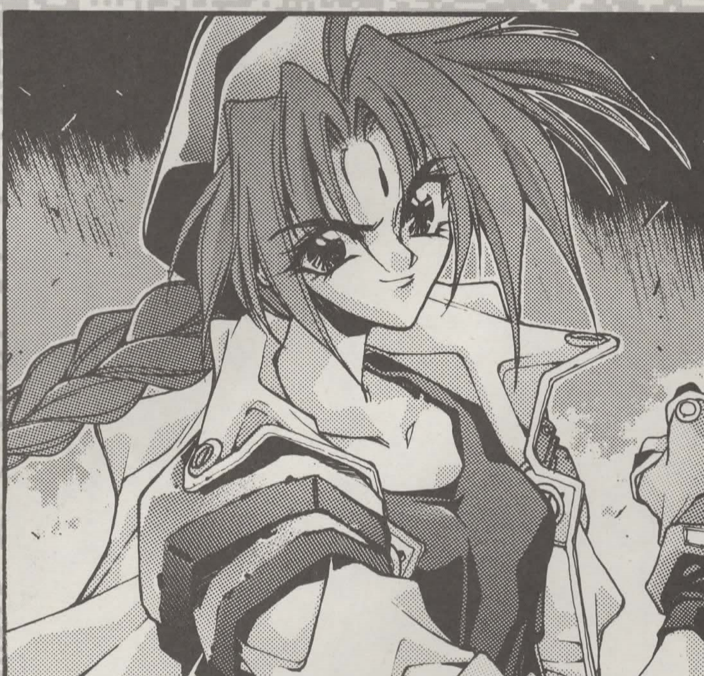
＊＊＊＊

GM「さて。六堂たちは、タイミング的に間にあいそうもないけど、何かしておく?」
六堂「俺はお手上げだ。……悔しいが」
マオ「あたし、このまま手をこまねいてるのは悔しい。せめてアストラル体だけでも、高田さんの家に飛ぼうか。確実に何かできるわけじゃないけど……」
ジェーン「先に行ってて。……私もすぐに行くから」

＊＊＊＊

企業団地——東京~千葉間にある住宅地域。巨大企業、独立企業を問わず、膨大な数の企業人を飲み込む。企業内の身分に応じて、住む区域が明確に色分けされているのが特徴。自然の木立を利用して区域内に設けられた三〇の公園がその境界の役目を果たしている。

GM「じゃあ、そうこうしてるうちに、紫雲たちは幕張の企業団地に着いた。雑然とした東京市街とは違って、あちこち似たような建物ばかりという感じだ。真理の案内で、とりあえず彼女のマンションの近くまではやって来た」
紫雲「駐車場はどうなってる?」
GM「近藤のマンションと同じように地下に通じている。入口には、やっぱり扉がある」
紫雲「なるほど。すばやく逃げることを考えるなら、乗り入れないほうが得策だな。車をマンションの前に乗りつけて、高田さんと殺を降ろそう」
殺「わかった。エスコートは任せて」
紫雲「(しばらく考える)俺は車をマンションの近くの目立たない場所に動かして、周囲を見張る。……念のためにコンパウンド12(プラスチック爆薬)に電波信管を取りつけて用意しておこう。できれば、これは使わずにおきたいんだが……」
殺は高田さんを連れてマンションへと入った。エレベータを使い、待ち伏せを警戒しつつ廊下を進んでいく。……そして、何事もなく無事に部屋にたどりついた。
GM「彼女は端末を操作して、壁に作りつけられている金庫から小さなデータ・チップを取り出す。『これです……』」
紫雲「(つぶやくように)急げ、急いでくれ」
殺「じゃあ、『それで間違いないね?』って念押ししといて下に降りよう」
GM「はいはい。……じゃあ、帰りも無事にマンションの玄関までやって来た」
殺「まだ、気を抜いちゃいけないね。高田さんの手を取って紫雲の車まで行こう」
GM「さて。(マオに)アストラル体の君は、そろそろマンションの前につく。紫雲の車に気がつくよ」
マオ「じゃあ、近くまで行こう」



GM「というところで、マオには知力で判定してもらおうか。目標値は6」

マオ「あたし知力には自信ないのに〜。（サイコロをふる）あぁ駄目、全然成功してない」

GM「……ふむ」

紫雲「殺が出てきたら、俺は車を出そうとする」

GM「そうすると扉のところで声がかかる。『ご苦労だったな、その女とデータを渡してもらおう』マンションの玄関近く、いままで見えなかったのに、すっと姿を見せる」

マオ「あちゃ〜。やっぱり先回りされてたのか……。呪文で隠れてたのを見逃しちゃったのね。……最悪」

GM「紫雲たちの前に現われたのは、近藤の話に出てきたのと同じ二人組だ。一人は黒髪に金色の眼をしていて殺の方に銃を向けてる。もう一人はやたらと体が大きくて、紫雲のほうを睨んで獣のように低く唸っている。ところが、アストラル空間から見てるマオには大きい方はどうみても巨大な熊にしか見えない」

マオ「え？ 熊？ それって、もしかして……シェイプシフター（獣人？）」

GM「たぶんね。さて……『もう一度言う。おとなしくその女とデータを渡せ。そうすれば、おまえたちは見逃してやる。同じランナー同士、殺しあうことはあるまい？』」

紫雲「ヤバいな。殺と二人で未知数の敵相手にどこまでやれるか……」

GM「マオは、もう一度知力でふってみて。今度は目標値8」

マオ「（サイコロをふる）なんとか、1個は成功させた」

GM「じゃあ、金眼の男は魔法使いで、魔力収束具を使ってることがわかる」

マオ「……！（思い当たる）。そこが狙い目ってわけね。（普通は、アストラル空間から通常空間に攻撃を仕掛けることはできない。しかし、相手が魔法を補助するアイテムを使っている場合はアストラル空間との橋渡しができるため呪文による攻撃が可能になる）」

紫雲「相手の武装は？」

GM「金眼がヘビーピストルを構えている。大男のほうは武器は持っていない」

紫雲「その程度か。なら、ここは戦う手だな。そうそう遅れはとらない……はず」

マオ「よし、あたしも金眼の収束具を通して呪文を撃ちこむ。あたしが状況を変えるから、あとは紫雲たちを信じよう」

GM「じゃあ、イニシアティブにしたがって解決しようか」

マオ「（サイコロをふる）24。たぶん、あたしが一番速いよね？ ただ、問題は全力で呪文を撃てるかどうかなんだけど……。ここで手を抜いたりしたら、元も子もないからなぁ」

殺「真面目にやらなかったら怒るよ。見えてないけど（笑）。たまに手を抜くんだから（マオは猫のシャーマン。猫をトーテムとするシャーマンは、ときとして戦闘で敵をもてあそぶことがある）」

マオ「わかってるわよ。……（サイコロをふる）大丈夫、その気になってる。マジック・プールのサイコロも、ドレインのことは考えずにつぎこむ。とりあえず、できるかぎりのことはやっておこう」

マオの渾身の《理力球》が、金眼と熊男を巻きこんで炸裂した。これがPCにとって一気に状況を有利にした。

GM「いま、フォース6で撃ったんだよね。（サイコロをふる）これは痛い。金眼のほうはまともに衝撃を喰らった。……でも、熊男はまったく効いていない」

マオ「抵抗された？ （サイコロをふる）でも、いまので疲れたから、もう撃てない」

紫雲「いや、これで隙ができたはずだ。何が起こったのか理解はしてないが、チャンスだということはわかる。次は19で俺だな。サブマシンガンで熊男に攻撃。（サイコロをふる）炸裂弾を使って、11Sの3個成功」

GM「（サイコロをふる）おお、見事に熊は跳ね飛ばされた」

紫雲「よし、二射目は金眼の魔法使い、とにかく当たればいい。（サイコロをふる）1個成功だ」

GM「（サイコロをふる）う〜、喰らったな。マオの奇襲で、こっちは完全に切り崩された」

＊＊＊＊

マオ「あたしは、全力で体に戻って六堂たちに知らせる」

六堂「話を聞かされても、ここで手をこまねいてなけりゃならない自分がはがゆい」

ジェーン「わかった。私の番ね。今度は、私がアストラル体になって、体を抜け出そう」

――あきらめていたチャンスが、ふたたび転がりこんできた。私が、この手で奴らを追いつめるチャンスが……。

＊＊＊＊

殺「次は12であたしだ。距離を詰めて、倒れかけた金眼を蹴っておこう」

GM「はいはい、好きにして」

殺「えいっ（サイコロをふる）3個成功」

GM「（サイコロをふる）こっちの反撃はむなしく空を切ってる。殺の蹴りが胸板に喰いこんだ。これで金眼も倒れる」

紫雲「見たところ、でかい男も倒れたし……終わった、な。殺と高田さんを呼ぼう。『早く乗れ』」

殺「『じゃ、真理ちゃん。逃げようか』」

GM「真理はちょっと茫然としてるけど、殺に促されればちゃんと気づく。……しかし、紫雲と殺は反応力で判定してもらおう。目標値は4」

殺「う、なんかヤな予感が……」

紫雲「（サイコロをふる）4個成功」

殺「（サイコロをふる）あたしは3個成功」

GM「じゃあ、真理と殺が車に駆け寄ったところで、熊男がむっくりと起き上がるのに気づいた。いつの間にか姿が変わって、巨大な熊になってる。紫雲に撃たれた傷も、完全にふさがってる」

殺「やぁ〜ん」

マオ「だから、熊だって言ったじゃない」

殺「聞いてない、聞いてない（笑）」

GM「戦闘再開だ。イニシアティブをふってもらおう」

紫雲「（サイコロをふる）21」

殺「あたしは12」

GM「それは紫雲が速い」

紫雲「何が起こったのかわからん。とにかく撃つぞ」

状況はつかめなくとも、紫雲は冷静に攻撃を続ける。しかし、倒されたところで、熊男の傷はすぐに再生をはじめる。

紫雲「くっ。仕方ない。殺と高田さんをさっさと車に乗せよう」

殺「じゃあ、真理ちゃんを車に押しこんで、それから自分も乗りこむ」

GM「じゃあ、それでこのターンは終了。次のターンになる」

紫雲「さっさと車を出すぞ！」

GM「（サイコロをふる）おっと。ところが、アクセルを踏みこんでも車は前に進まない。ミラーを見ると、再生を終えた熊男が車を持ち上げて後輪を浮かせてる」

紫雲「（吐き捨てるように）くそったれ、奴はいったい何なんだ！」

殺「これって、あたしがなんとかしなきゃいけないね。（少し考えて）『紫雲、爆薬借して。あたしが片付けてくる』」

紫雲「黙って爆薬を渡す」

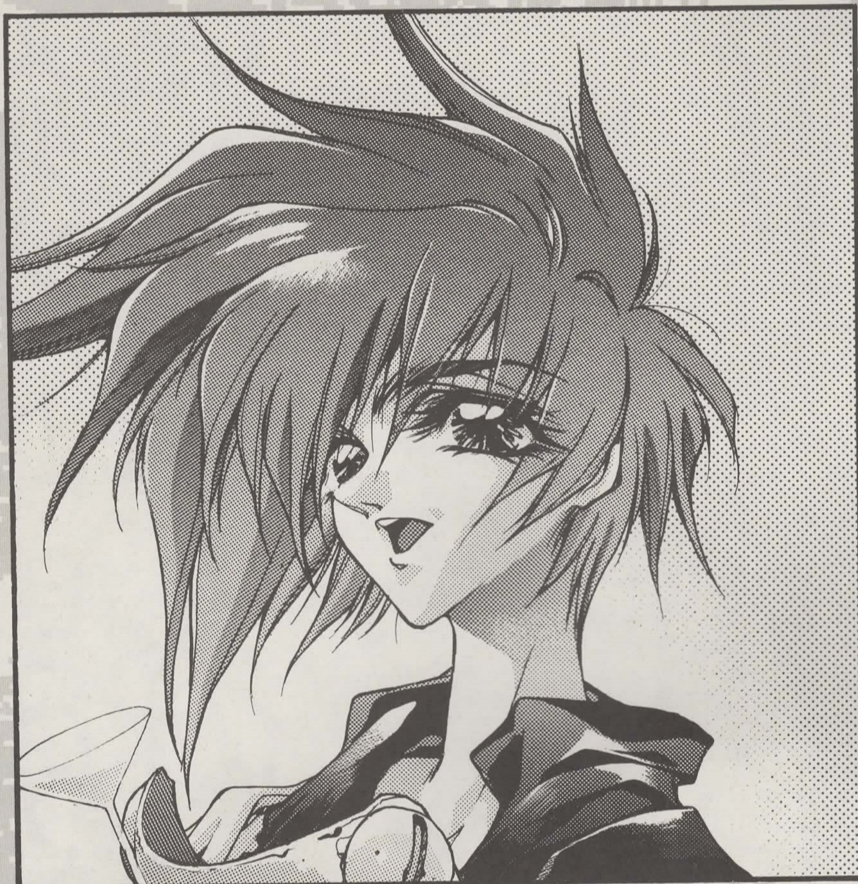
殺「『まかせて』車を降りて距離をとりながら、熊男を挑発する。『あんたの相手はこっちだよ』」

GM「それを見ると、熊男は車を放して殺に

にじり寄ってくる」
殺「来なよ。蹴り飛ばしてやる」
GM「それは、こっちも望むところ」
　わずかな距離をへだてて、殺とシェイプシフターが向かいあう。しかし、熊男は殺を睨みつけるだけで動こうとしない。
　仕掛けてこない熊男に業を煮やし、殺が一気に距離を詰めた。殺の蹴りとシェイプシフターの前脚の一撃が交錯する。
殺「仕掛けたのはいいけど、移動と暗さの修正があるからちょっときついかなぁ。……いいやっ、殴られてもいいように〝防御集中〟を選ぶ。（サイコロをふる）うー、3個しか成功してない」
GM「それは熊男に殴り返された」
殺「てて。（サイコロをふる）なんとか、ダメージには耐えた」
紫雲「見てられん。俺も車を降りる」
殺「（紫雲に）だいじょうぶだって！ いまので距離を詰めたから。ただの小娘じゃないところを見せたげる」
GM「じゃあ、次は熊男の番だ。もう一度、殺に殴りかかる」
殺「今度は手加減しない。カルマも使ってやる。（サイコロをふる）5個成功させた」
GM「（サイコロをふる）うっ、今度は勝てんか……。熊男は、蹴り飛ばされた」
殺「じゃあ、次の行動で熊男の足元に爆薬を投げて、紫雲の車まで走る」
紫雲「よしよし。殺を待って、車を走らせる。距離が離れたところで爆薬のスイッチを押そう。生死を確かめてる余裕はない」
GM「それでは、紫雲たちは背中にくぐもった爆発音を聞きながら、走り去っていく。とどめを刺せたかどうかは、神のみぞ知る」
紫雲「やれやれ……。（殺に）しかし、なかなかやるじゃないか」
殺「まあね。それより、はやくみんなと合流しよう」
紫雲「そうだな」
ジェーン「（小声でGMに）ねえ、アストラル体になってるから、すぐに私も現場に着くはずよね」
GM「おっと、そうだったね。（少し考えて）……じゃあ、ちょっと別室に移動しよう」
ジェーン「オッケー」
マオ「あれぇ、どこ行くのよ？ こそこそ隠れたりして」
GM「まあまあ。ちょっと大事なことなんで、場所を変えさせてもらう。すぐに戻ってくるから、君たちは待ってて」

幕張臨海区、第二四海浜公園

GM「さて、君が着いたときには、現場に死体は残っていない。血痕だけ残ってて、少し引きずったような跡があるけど」
ジェーン「どうやら、紫雲たちもとどめまでは刺せなかったみたいね。生き残った熊男が金眼の死体を運んだのか。……血痕がどの方向に向かってるかわかる？」
GM「（サイコロをふる）マンションの近くに比較的大きな公園がある。血痕は、その公園の木立のほうに続いてるのがわかった」
ジェーン「……よし。このまま木立に降りて、木に隠れるようにしながら、連中が見える場所まで近づいていく」
GM「（サイコロをふる）一〇メートルくらいの距離まで近づいた。（サイコロをふる）木々や下草のオーラがまぶしいせいか、向こうが君に気づいた様子はない」
ジェーン「相手はどんな様子？」
　――〝奴ら〟は公園のなかでも奥まった木立を身に隠していた。決して忘れることのできない顔のひとつ。金色の眼をした魔法使い――私の記憶では、〝猫目〟という名だ――は、上体を立ち木にもたせかけるようにして横たわっている。そのそばには、巨大な〝熊〟が――こいつは〝ヒューイ〟と呼ばれるシェイプシフターだ――巨体を折り曲げるようにしてかがみこんでいる。どうやら、こいつが猫目に応急処置を施したらしい。
　意識を取り戻した猫目は、取り出した無線に向かって何かを話している。夜明けまでは、まだかなりの時間がある。そのあいだに仲間を呼び寄せるつもりなのだろう。
ジェーン「〝猫目〟のほうは瀕死の重傷ね……。こんなかたちでこいつらに会えるなんて。おあつらえ向きだわ。……借りを、返させてもらう」
GM「しかし、アストラル空間から通常空間に直接仕掛けることはできないけど？」
ジェーン「（余裕綽綽(しゃくしゃく)で）普通ならね。でも、シェイプシフターは魔法生物だから、アストラル空間から攻撃できるはず」
GM「……そうか。シェイプシフターは、通常空間とアストラル空間に同時に存在する〝二元生物〟だったからな」
ジェーン「このまま木立に隠れて、ヒューイを《魔力破(マナ・ボルト)》で攻撃する。何度か撃ちこめば、いくらしぶといシェイプシフターでも倒せるはず。……猫目は、そのあとでじわじわと追いつめてやる」
GM「わかった。《魔力破(マナ・ボルト)》をかけるなら、目標値は3だ」
ジェーン「よし……。（サイコロをふる）まずは三個成功」
GM「（サイコロをふる）熊男――おっと、君の前では本当の通り名で呼ぼうか――ヒューイは突然体をびくつかせて、地面に突っ伏した。呪文の衝撃でアストラル体も散り散りになる……（サイコロをふる）けれど、まだ完全に死んではいない。拡散しそうになったアストラル体が元に戻りはじめる」
ジェーン「構わない。完全に息の根を止めるまで、攻撃を続ける」
　――ありったけの力をこめて、私は呪文を叩きこみ続けた。ヒューイはそのたびに激しく体を痙攣(けいれん)させ、綿のように引きちぎられたアストラル体が再生をはじめる。
　だが、四度目の呪文が最後になった。魔法に裏打ちされた強靭(きょうじん)な生命力もいつかは途切れる。呪文によるダメージが、ヒューイの再生能力をついに上回ったのだ。
ジェーン「……ふう、まずは一人。さすがに、こっちも疲れが残ったけど。残るは猫目か」
GM「ヒューイが急に苦しんで突っ伏したんで、猫目は激しく狼狽(ろうばい)している。傷を負った体ひきずりながら、ヒューイの死体から遠ざかろうとしている。で、あとずさりながら無線機にわめきたてる。『……は、はやく来てくれっ！ 誰かが……俺たちの仕事を妨害してやがる……。もうヒューイがやられちまった。はやく……迎えに来てくれっ！』」
ジェーン「一気に距離を詰める。せいぜい逃げるがいいわ」
GM「（サイコロをふる）でも、猫目も不意に気づいた。『そうか……魔法使いがいやがるのか！ だが……アストラル空間にいる奴に……何ができる？ じきに仲間がくる。そうなれば、いかれた魔法使いなんざ……』何もない空間にむかって喚きたてよう」
ジェーン「そうね。私ひとりだけじゃ手が出せない。でも……直接手をくだすことはできなくても、瀕死の魔法使いを葬(ほうむ)るくらい簡単よ。……召喚してあった炎の精霊を呼び寄せて猫目の眼の前に実体化させる」
GM「『……！』下草に火がついて、猫目はかなり動揺してる」
ジェーン「この精霊を通して、私の言葉を伝えることはできる？」
GM「まあ、フォースもそれなりに高いし、そのくらいはできることにしようか」
ジェーン「よし、じゃあ猫目に話しかけよう。



『ひさしぶりね、猫目さん。御自慢のペットを料理された感想はいかが?』

GM『……だ、誰だ! きさま……』

ジェーン『あら、もうお忘れ? 四年前、神明院の魔法研究所を襲撃したのは、あなたたちよね……』

GM『……! ……そうか、あのときの』それを聞いてこっちも思い出した。『はっ、なら話が早い。……傷を負ってはいても……未熟な魔法使いには負けけん』そうだな……猫目は召喚の呪文を小さくつぶやいて、君が実体化させた精霊を奪おうとする。(サイコロをふる)目標値ははねあがってるけど、1個は成功させた」

ジェーン「無駄なあがきを……。(サイコロをふる)『あのときならいざ知らず、いまの私にその程度じゃお話にならないわね。せめて自分の死にかたくらい選ばせてあげるわ。精霊に焼かれるか、アストラル空間で私と戦うか。どちらでもいいわよ』

GM「(少し考えて)うーんまだ、アストラル空間で戦うほうが分がありそうか」

ジェーン「(余裕の声)『あわれなものね。五体満足ならまだしも、それだけの傷を負って、いまの私に勝てると思うの?』

――そして。アストラル空間に躍り出てきた猫目に、私はオーラの拳を振り上げた。

＊＊＊＊＊

GM「さて、待たせたね。君たちは連絡をとりあって、無事に落ち合えたよ。じきに、ジェーンも体に戻ってくる」

マオ「(ジェーンに)いったい、何やってたのよ?」

ジェーン「ちょっとした野暮用よ。もう済んだわ」

紫雲「あやしい(疑惑の視線)」

マオ「いちおう一件落着と言いたいが、俺たちとしては、善人ばかりをやってるわけにはいかないな。高田さんのメモリから、キー・プログラムを取り出そう」

GM「端末から彼女の頭に端子をつないで、近藤に教えられた通りにやれば、無事にプログラムは取り出せる」

紫雲「これで、データは手に入ったわけだな。せめて、高田さんには、近藤さんの居場所を教えてやろうか」

マオ「あれ、善人はやらないんじゃなかったの?」

六堂「まあ、いいじゃないか。もらう物はもらったんだから。これも、サービスのうちさ」

紫雲「近藤がいるホテルの前でおろしてやろう」

六堂「あ、そうだ。クロゼットは、開けないほうがいいぜ(笑)」

GM「何のことかよくわからないけど、彼女はホテルの中に駆けこんでいく」

東新宿、シルバー・ムーン

GM「さて、ここから先は後日談だ」

六堂「トリデオで、逃げた熊の話題とかをやってないか?(笑)」

GM「おお、鋭いな。戦いのあったマンションの近くで、人間と巨大な熊の死体が発見されたというニュースが流れてるよ」

殺「あれ、やっぱり倒してたのかな?」

GM「さあ? 場所なんかは食い違ってるようだけどね……」

ジェーン「……(知らん顔)」

マオ「(ジェーンを見て)こいつ、何かやったな……」

ジェーン「さあ?」

GM「……さて、バッテリーのデータはいちおう買い取ってもらえた。しかし、渋谷や幕張で騒ぎを起こしたのがまずかったのか買い叩かれちゃったね」

ジェーン「まあ、仕方ないでしょう。いくらになったの?」

GM「三万新円ってところだ」

ジェーン「それを持ち帰って、シルバー・ムーンで仲間と山分けにしましょう」

紫雲「あっちこっち駆けずりまわって苦労したが、まあ、こんなもんか」

六堂「俺は今回、銃を撃てなかった。こんなのははじめてだったな。少々欲求不満だ」

殺「おもしろかったじゃない。変な熊とも戦えたし」

マオ「……あたしは、なんとなくあのメイジに負けてたのが悔しい。それに、なんか企(たくらん)でそうなんだよね。それが気になるから、いつか見極めてやろうと思ってる」

ジェーン「ふふ。じゃあ、ここで提案しておきましょうか。(他のPCに)……できれば、これからもこのメンバーで仕事を続けたいんだけど、どう思う?」

――〝仲間〟たちからは、反対の言葉は聞こえない。たぶん、私たちはいいチームになれるだろう――それが、私が望みを叶えるまでであっても。

私は、〝奴ら〟に一歩近づいた。残る〝敵〟は、あと四人。

メルヘンパークRPGリプレイ

妖精小人の大冒険！

RPGドラゴンならではの特別プレビュー読みきり！
MAGIUS初のオリジナルワールド・サプリがついに登場
めるへんでふぁんたじっくな妖精たちの冒険を
リプレイで紹介しよう。でわでわ、はじまりはじまり〜☆

AUTHOR 高平鳴海 NARUMI TAKAHIRA
ILLUSTRATOR 芦田豊雄 TOYOO ASHIDA

……世界のどこかの大きな森のずっと奥に、ぼくたち妖精たちの住む村「ハイランド」がある。

たいていの妖精たちはハイランドから一歩も出ず、毎日ダンスをしたり昼寝をしたり、ときにはみんなでお祭りをしながらおもしろおかしく過ごしているんだ。

大人たちはみんな、ぼくたちのような子供は村から出ちゃいけないって言うんだけど、毎日退屈なんだよね。

確かにハイランドは危険もなくて、とてもいい所だよ。でも、外の世界に何があるのか、ぼくたちは興味シンシンってわけなんだ。

どっかにすっごい大冒険が転がってないモンかなー？

1. 落ちてきたペンダント

GM「……キャラクターはできあがったかな？ それぞれ自己紹介をどうぞ」
ハル「花妖精のハル。いちおう男の子。よろしく」
マリア「えっとぉ、水妖精のマリアよ。あんまりいじめないでね」
ロッカ「おてんばな羽妖精のロッカでーす。ばたばた（飛んでいる）」
モッキー「そしてオレが土妖精のモッキー様だ。ピシッ！ ぴしっ！」
GM「何をしてるのかな？」
モッキー「ハイランドのまわりには結界が張[*1]ってあるんだよね。パチンコで外の動物たちをねらい射つ（笑）。ぴしっ！」
ハル「やめなよー、モッキー。かわいそうだよ」
モッキー「あっちからは見えないんだから、ぜんぜん大丈夫だ（笑）」
マリア「そーゆー問題じゃないでしょぉ」
GM「さて、今日もいい天気。空には雲ひとつない……と、気球がひとつ浮いている」
ロッカ「気球……人間が来ているってことだよね。わくわくするなー、人間ってどんなカナ？」
GM「君がぼんやり空を眺めていると、何か光る物が……」
ロッカ「！ みんな、あぶないよー。なんか落ちてくるー」
モッキー「ぴしっ、ぴしっ」
GM「銀色のお盆のようなものが落ちてきた！」
モッキー「わあっ（どかばきぐしゃ）」
ハル「いてて……なんだこれは？ 鎖がついてる」
ロッカ「どうやら、ペンダントみたいね。かなり大きいけど」
モッキー「ひどい目にあった。蹴ってみよう。こいつめ！」
GM「ペンダントのふたがいきなり開いて、音楽が流れ出す」
マリア「きれいな音色……」
ハル「ふたの下に女の人の絵が描いてあるよ」
GM「妖精の君たちにはわからないことだが、これはオルゴール付きのロケット（写真が入れられるペンダント）だね。中の絵は、耳のあたりで切りそろえたブロンドの、さわやかっぽい女性の写真だ」
モッキー「ふーん……（ぽん）よし、これはオレの宝物にしよう。引きずって家に持って帰ります」
ロッカ「待ってよ。これって、きっとあの気球の人の落とし物だな」
モッキー「それにしても腹が減ったなあ、な

キャラクターメイキング

『メルヘンパークRPG』のキャラクターはちょっと変わっていて、しかもお手軽だ。

まず、プレイヤーは自分の血液型診断チャートをみる。

「犬と猫では犬の方が好き？」「レジャーするなら海より山？」

そういったクエスチョンにYESかNOで答えていけば、16種類のキャラクタータイプの中で、自分にぴったりあったキャラに行き着くってわけ。

あとは必要な能力値や魔法、所持アイテムなど、データをキャラクターシートに引き写すだけだ。能力ポイントを振り分けたり、ダイスを振ったりする必要もない。すぐに冒険に出発できるゾ。

注

＊1「害をもたらすような動物や人間は、結界の中の妖精をみることもできないし、結界を越えることもできない」という設定がある。

＊2（34ページ）：アイテムのひとつ。手

MAGIUS WORLD SPECIAL



ど言いつつ無視しています（笑）」
ロッカ「しょーがないなあー。気合いを入れて、気球の所まで飛ぶね」
GM「ふむ、気球は低空飛行していたので、何とかたどり着けた。カゴには太ったおじさんと赤毛の青年がいる」
ロッカ「はぁはぁ……あなたたち、落とし物を……」
GM『ひぇーっ！ 悪魔だー』いきなり出現した妖精の姿に、おじさんはあわてふためいている」
ロッカ「何よ、失礼しちゃう。こんなにかわいいのに」
GM「彼が操縦していた気球は急に進路を変え、フルスピードで移動しはじめた」
　ロッカを乗せたまま、気球は東の方へ飛び去ってしまった。彼女の身を案ずる一行は、

で持てるサイズのものなら10個まで入り、しかもまったく重くならない。なお、本文の中で、〈〉は技能、『』は魔法、〝〟はアイテムと思って読んでいただきたい。

村いちばんの物知りであるガリガリじいさんに相談することにした。

GM「『そいつはたいへんじゃ。も、もし妖精が人間につかまったら、あんなことやこんなことや（笑）……こうしちゃおれん！　すぐに村の衆に知らせねば』」

モッキー「じいさん、大丈夫だ。オレたちが見つけてくるよ」

GM「ガリガリじいさんはしばらく悩んでいたが、やがて決心して、君たちに任せることにした」

マリア「ちょっと怖いけど、人間にも会ってみたいしね」

GM「『人間の世界は、わしらにとっては危険がいっぱいじゃ。無茶をするでないぞ』じいさんは物置を探って、役に立ちそうなアイテムをひとつ貸してくれた」

ハル「〝妖精のポシェット〟か。これにさっきの大きなペンダントを入れておけば、楽に運んでいけるね」

モッキー「よおし。じゃあ、出発しよう」

GM「しかし、どこへ？　どの方向へ進むんだい？」

ハル「そーだなあ……霊木マギウスにでも相談してみようか。マギウスは森で起こる出来事なら何でも知ってるっていうし」

霊木マギウスとは、何千年もの時を生きながらえ、森の主となった不思議な大木のことだ。妖精たちのみならず、森の動物たちは困ったことがあると、よくマギウスの所へ相談に来る。一行は、ロッカの気球がどこへ向かったのか、人間の町へはどうやって行ったらいいのかを尋ねに来た。

GM「マギウスは重々しく君たちに話しかけてくる。『そろそろ来るころだと思っておった』」

マリア「ロッカが人間と一緒にどこかへ行っちゃった。あたしたちはロッカを連れ戻したいの」

GM「『うむ。ロッカはあまり人間たちには歓迎されていなかったようじゃ。面倒な事に巻き込まれるかも知れんのう』」

ハル「だったら早く助けないと！」

GM「『気球は東へ向かった。この先の森を抜け、くねくね川を渡り、山あいを進めば人間の町へと続く道に出るじゃろう』」

ハル「わかった。急ごう！」

モッキー「人間……人間っていったいどんなやつなんだ？　教えてくれ、マギウス」

GM「『妖精や動物たちほど純粋ではない。しかし、決して邪悪というわけでもない。自然と共に生まれたが、その中では暮らして行けず、自ら囲いをつくって生きる者たち……』」

モッキー「？？　わかんないや」

GM「『うむ。人間とはそうした生き物じゃ。じっさいに彼らに接した者でなければ、とうてい理解はできんじゃろう……さあ、行くがよい。そして確かめるのじゃ』」



2．森を抜けて

GM「君たちはマギウスに言われたとおり進み、川にさしかかった」

ハル「困った。こんな大きな川はとても渡れないよ」

マリア「えっとね、ちょっと待ってて。お魚さんを呼んでみまーす」

GM「〈魚類使役〉技能か。マリアの呼びかけに数匹の魚が集まってきた」

マリア「お魚さん、あたしたちを向こう岸に渡して」

GM「魚たちは不満そうだ。ただじゃいやだ、って顔をしている」

マリア「水妖精族お得意の歌を歌います。ラララララー」

GM「きれいな歌声に魚たちは拍手かっさい。機嫌よく、一列に並んだ」

モッキー「何だかわからないけど、すごいぞ」

マリア「えっへん。さあ、みんな渡ろう」

GM「しばらく進むと、今度は森の中にマンドレイクが生えているのを発見した」

モッキー「マギウスが言ってたな。物知りだけど根性の悪いマンドレイクに気をつけろって」

GM「『やっほう、そこの少年少女。この先に罠に捕まった野ウサギがいるけど、絶対助けちゃダメだぜい。助けなかったら、イイことを教えてやるぜい』」

モッキー「こいつ、何いってんだ？」

ハル「だけど、理由があるのかも知れないよ」
モッキー「かかわらない方がいいと思うぞ。〝消え去り帽子〟で姿を消して行こう」
マリア「あたしは〈透明化〉する」
GM「さらに進むと、確かに罠にはまったウサギがいた」
マリア「かあいそー、助けようね？」
GM「3人で力をあわせて罠を外そうとしたが、びくともしない」
モッキー「まあ見ていろ。困ったときはこの一冊。〝家宝の秘伝書〟[*3]を開く」
GM「開いたページに、〝テコの原理を利用せよ〟と図解がある」
モッキー「よおし！ このテコがあれば、人間なんて怖くないぞ（笑）」
GM「助けられたウサギは鼻をくんくん鳴らしていたが、君たちに礼も言わず、森の奥へ去っていった」
ハル「もしかして、ホントに助けちゃヤバかったのかも」
GM「『ぎゃあ〜！』しばらくして、さっきのマンドレイクの悲鳴が聞こえてきた」
マリア「えーっと……先を急ぎましょうよ、ね（笑）」

　さてそのころ、暴走する気球に乗ったロッカは……。

GM「君がカゴの中に飛び込んできたのに驚いたおじさんは気絶してしまった。もうひとり、赤毛を短く刈り込んだ、細面（ほそおもて）の青年の方は目を丸くしてロッカを見ている」
ロッカ「そんなにびっくりしないで」
GM「『君は……妖精？ 信じられない。妖精が本当にいたなんて』彼はおそるおそる近づき、震える手で君を包んだ」
ロッカ「あたし、ロッカっていうの。あなたは？」
GM「『ぼくはユリアンだ』」
ロッカ「ユリアン、あなた落とし物をしてない？ こーんな感じのペンダントで、中に女の人の絵が入ってるの」
GM「『あ、あのペンダントを君が？』ユリアンはなぜか赤くなってうつむいてしまった」
ロッカ「え？ なになに？ どーしたの？」
GM「『いや……あれは大切なものなんだ。返してくれるかな？』」
ロッカ「もちろんよ。今は持ってないケド」
GM「……突然に気球が急降下しはじめた。どこか壊れたんだ。彼は必死に機械をいじっているが、使い方をよく知らないらしい」
ロッカ「え〜、どーしよー！ とりあえず気絶したおじさんを起こそうっと。魔法の『空気玉』ね。えいっ！」
GM「空気の玉が、おじさんのでかいお尻にあたってぷるんぷるんと震えた（笑）。意識を取り戻した彼はすぐに機械に飛びつく。『メーデー、メーデー！』SOSを送っているようだ、が……」
ロッカ「きゃあー！」
GM「気球はバキバキと枝の間を落ちていく。君たちは全員カゴから放り出された。ロッカは身軽だったので無事だったけど」
ロッカ「ユリアンがケガしちゃった！ おろおろしながら踊ります（笑）……て、そんなことやってる場合じゃないのに〜」
GM「人間の町からそう遠くないから、助けは来るかもしれない」
ロッカ「だったら、〝風のラッパ〟[*4]を吹きます。ぷー!!」
GM「冬眠中のクマも起き出すほどの大きな音があたりにこだました。しばらくして人間たちがやってくる。『ここだ、ここだ。すぐに町へ運ぼう』などと話し声が聞こえる」
ロッカ「さっきのおじさんみたいに驚かせたら悪いから、隠れて見ています」

　ユリアンとおじさんは、救助隊員たちに助けられ、町へ運ばれていった。
　モッキー、マリア、ハルの3人は、ロッカの吹いた風のラッパの音に導かれて、事故現場へとやってくる。4人は合流した。

モッキー「壊れた気球の機械から、ネジとかを手に入れます。やったあ。また宝物が増えたぞ」
マリア「ロッカも無事だったことだし、そろそろ戻りましょうよ」
ロッカ「まだダメだよ。ユリアンにペンダントを返すんだもん」
ハル「そーだねー、落とし物を拾ってあげるといいことがあるって、ばあちゃんも言ってたし」
ロッカ「じゃあ、決まり。〝鳩サブレ〟[*5]を使って鳥さんを呼びます。町までひとっ飛びよ」

3．人間の町

GM「君たちの前に姿を見せたハヤブサは、人間の町の入口まで運んでくれた。『ここがグロックナーの町だ。気をつけてな』」
モッキー「ぐはあっ（笑）何てでかい村なんだ」
マリア「コンコン。地面がかたいねー」
GM「チリンチリン……金属の骨でできた乗り物（自転車）に乗った女の人が門をくぐろうとしている。彼女には見覚えがあるかも知れない」
ハル「あっ、このペンダントの絵の人だ！」
モッキー「追い掛けましょう。ぱたぱた」
GM「道を横切ろうとする君たちの後ろから、巨大な機械が出現した。ぴかぴか光っていて、4つの回転する足で走ってくる。つまりは自動車だ。避けないと、ひかれてしまう！」
ロッカ「あたしは空中だよん」
モッキー「まあ見ていろ。びよよーん！ 空高くジャンプして、その機械の天井に着地します」
ハル「うわあっ、ぼくは間に合わない！ 地面に空いてる穴に飛び込みます」
GM「車は走り去る……モッキーは車の屋根

幻獣

メルヘンパーク世界には、ふつうの動物や植物のほかに、おとぎ話の世界に登場するような、数々の不思議な生き物や精霊が棲んでいる。
　羽毛の生えた猫、水竜、マンドレイクなど、そうした動物は〈幻獣〉と呼ばれている。幻獣はどの妖精とも会話ができ、魔法を使いこなしたり、不思議な能力を持っていたりする。親切なものもいるし、逆に邪悪なものもいる。妖精にとっては、幻獣とうまくつきあっていくことも大事だ。

技能と魔法、アイテム

　羽妖精・水妖精・花妖精・土妖精のそれぞれの妖精族はそれぞれ特別な技能を持っている。
　水妖精なら、姿を消したり魚類と話ができる。土妖精なら2mものジャンプをしたり、昆虫のたぐいと話ができる。
　魔法も種族ごとに特徴的なものがそろっているし、アイテムも同様だ。たとえば羽妖精なら空気を利用した魔法が得意だし、花妖精は体力を回復する薬草や、願いがかなうミサンガなどをつくることができる。
　小さな妖精たちは力を持たないかわり、超自然的な技能や魔法、不思議なアイテムをたくさん持っているのだ。

注

＊3．有名な魔法使いの家に伝わる分厚い本。困ったことがあったときに開くと、解決法が載っている、こともあるらしい。
＊4．本来は、冬眠中の動物を目覚めさせるためのアイテムである。
＊5．鳥に食べさせると願い事をひとつだけ聞いてくれる。技能にしろ魔法にしろ、羽妖精の持ちネタには、やはり空や鳥に関するものが多い。土妖精ならば昆虫、水妖精は魚類、花妖精は植物関係が得意。

に乗ったままどこかへ連れ去られた。ハルは排水口から下水道へポチャンと落ちた」
モッキー「うむ、風が心地よい（笑）」
マリア「ハルーっ！」
GM「穴の奥からハルの悲鳴が聞こえるね。いっぽう、自動車も走り去ろうとしている」
ロッカ「女の子についていけば、きっとユリアンに会えるはず……マリア、ハルを助けて。あたしはあの子を追っかけるから」
マリア「えーん、こわいよー。でも勇気を出さなくっちゃだわ。意を決して排水口を下ります」
GM「地下は薄暗くて、悪臭が漂っている。もちろん水は濁っている。魚はいそうもない」
マリア「ここの水は死んでるわ。〃携帯カヌー〃を広げて、水に浮かべます。ハルー、どこにいるのー！ 返事をしてー」
GM「あちこちからガサガサ騒ぐ怪しい音、チューチューという声がする。少し先のパイプから大量の水が吐き出され、ハルはさらに奥へ押し流されようとしている」
ハル「ぼく、泳げないんだよー！ ぶくぶく」
マリア『シャボン』の魔法をかける。泡でハルを浮かせることはできるよね？ 判定ダイス振りまーす。（コロコロ……）あっ、魔法が暴発した！ ぶくぶくぶく」
GM「〃試練の星が光った〃みたいだね。シャボンは下水道に大量に発生した。君たちは無限に吹き出す泡に包まれ、上へ上へと押し出されていく」
マリア「たいへん！ これからどうなっちゃうの？」
GM「落ちた場所からは遠く離れてしまった……気がつくと、君たちはどこかの家のキッチンにまで流されていた」
ハル「ラッキー。何だかわからないけど、助かったみたいだ」
GM「そのころ、モッキーは……」
モッキー「剣を抜き、乗っている機械に向かって言います。やい大魔王、貴様の野望もこれまでだ。世界はオレが救うぞ！（爆笑）」
GM「車は止まって、中から人間が出てきた。君にまったく気づかず、すたすたと歩み去っていく」
モッキー「クレ○ンしんちゃんのように勝ち誇って笑います。わーっはっはっはっは」
GM「路地の間から虫取り網を持った子供たちが現れる。君の姿が目に止まったようだ。こっちにやってくるぞ」
モッキー「な、なんかやばそう。とりあえず、その場で直立不動になります」
GM「子供は君を手に取ってしげしげと見る。『なんかこの人形あったかいし、柔らかいぞ』……あちこちつついたり、つまんだりしはじめた」
モッキー「が、我慢します」
GM「しかし、くすぐったさに思わず口の端がゆがんでしまった。『わあっ！ この人形、動いた！』君は地面に放り出された」
モッキー「放り出すなんて危ないな～、これはどう考えてもピンチ！ 手近な建物に逃げ込みます。ぴよよーん」
GM「逃げ込んだのは、人形がたくさん置いてあるおもちゃ屋だ。子供たちは大騒ぎしながら、店に乱入してくる」
モッキー「人形の家に潜り込んで様子を見る」
GM「子供たちは置いてある人形を片っ端から手に取り、乱暴に検分しはじめた……そして、ついにモッキーの隠れている家にも手が伸びる」
モッキー「今度こそ捕まってしまうぅぅ」
GM「まさにその瞬間、店の奥から店主の怒声が。『こらー、ガキどもー！ いたずらするな！』……危ない所で助かったようだ」
モッキー「ふっ、人間の子供といっても妖精と変わらないんじゃないか。無邪気なもんだ（笑）……そういえば腹も減ったなぁ」
GM「カウンターの所からおいしそうな匂いがする。紙包みが置いてあるぞ」
モッキー「さすがに少し警戒して〃消え去り帽子〃をかぶります。これで誰にも姿は見えないはずだ。さてと、がさがさ……これが人間の食べ物か」
GM「肉がはさまったパン、つまりハンバーガー。なかなか美味しそうだ」
モッキー「ぱくぱくぱく。これは食いでがあるなー、人間もなかなかいい奴じゃないか」
GM「すっかり満腹になった君は、面白そうな物を発見する。さっき乗ってきた巨大な機械の模型だ」
モッキー「オレが乗ってちょうどいいくらいだな。ふむふむ」
GM「乗り込んで、スイッチをがちゃがちゃいじっていると、おもちゃの車は走り出した」
モッキー「ひゃっほう！ 店内を走りまくります。で、調子に乗ってそのまま外に出てみよう」

4. ヒルダとユリアン

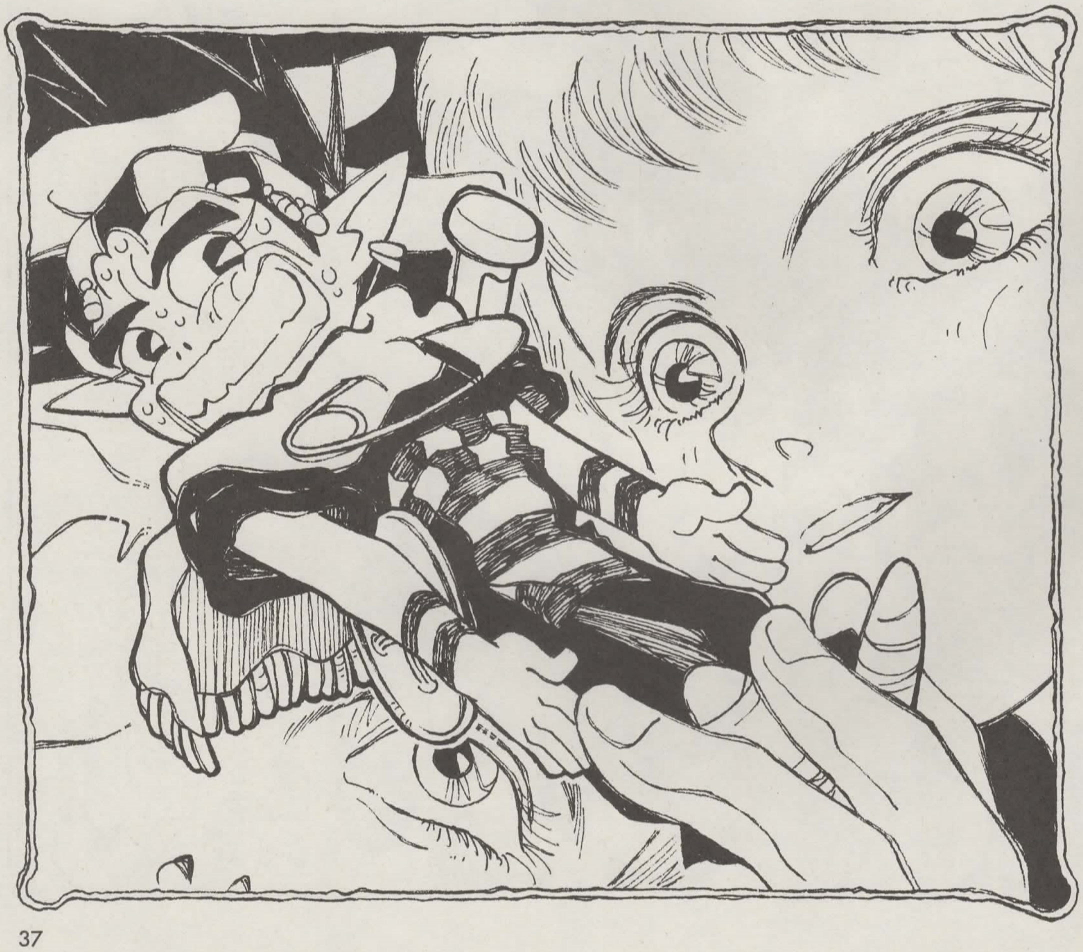
GM「ロッカは自転車の女の子に追いついた。どうする？」
ロッカ「うーん、驚かせたくないけど……いいや。声をかける」
GM「女の子はやはりびっくりしたようだが、やがて落ちつきを取り戻す。『あなた、妖精？ ユリアンの話は本当だったのね。すごいわー！』」
ロッカ「あたしはロッカ。ユリアンにペンダントを返したいの！ 連れてって」
GM『あたしはヒルダよ。彼に会いたいんだったら連れて行くけど……みんなに知られると大騒ぎになるから、ここに入って』彼女は胸のポケットを開けた」
ロッカ「すぽっ！ あれ、見た目よりムネないのね」
GM『よけいなお世話よ！ 子供のくせに』ま、ふつう怒るわな」
ロッカ「ふーんだ。あたしも今はぺちゃんこだけど、大人になったらきっとポンポンポンってなるんだもん（笑）」
GM「そうこうしているうちに病院に着いた。ユリアンは包帯でグルグル巻きにされた姿だ」
ロッカ「ユリアン！ あたしだよ」
GM『あ、妖精さん、ここまで来てくれたのか。たいへんだっただろう』」
ロッカ「ペンダントを返そうと思って……大切なものなんでしょう？」
GM「彼はまたもじもじしている。一方、ヒルダはきょとんとした表情だ」
ロッカ「？ ヒルダはユリアンの恋人じゃないのかな。やきもち焼いて損しちゃった」
GM「秘かに想っているっていう所かな。少なくとも、ヒルダの方はユリアンのことを何とも思っていないように見える」
ロッカ「そういえば、ペンダントはハルが持ってたよね。まずは仲間を探さないと」
GM「君はヒルダとともに病院を出た。ヒルダの自転車は街路を走っていくが、彼女は急に小さな叫びをあげた」
ロッカ「どーしたの？」
GM「見ると、妖精がちょうど乗り込めそうな小さな自動車が、ヒルダの自転車の前を横切ろうとしている。このままだとぶつかりそうだ」
ロッカ「あぶない！ 『空気の玉』で車の進路を変えまーす」
GM「空気の玉は車に当たる」
モッキー「うわあ～、なんだっ！ くるくるくる（笑）」
GM「おもちゃの車にはモッキーが乗っていたんだ。車はスピンして壁にぶつかって止まる。……モッキーにケガはないよ」
モッキー「こらーっ、誰だ！ あぶないじゃないか……あれ、ロッカ？」

道すがら偶然に落ち合ったロッカとモッキーは、とりあえずヒルダの家に行くことにした。そのころ、ハルとマリアはまたも新たな危機に直面しようとしていたのだった。

GM「どうやらここは人間の家の中みたいだ。流し台からは部屋が見渡せる。巨大な椅子と机、ウンウンうなっている白い箱、隣の部屋へ続くドア……妖精の目から見れば、何でも珍しく思えるだろう」
ハル「すごいや。隣の部屋にも行ってみよう」
マリア「さんせーい」
GM「隣の部屋はリビングルームだった。毛足の長いじゅうたんが敷いてあり、家具がある。鳥かごや熱帯魚の水槽、ガラス板のテーブルの上にはバラが入った花瓶(かびん)もある」
ハル「まず、ここがどこか確かめたいよね。ぼくは花妖精だから、バラの花と話をしてみる」
マリア「だったら、あたしはあのきれいなお魚さんたちとおしゃべりしたいな☆」
GM「ハルとマリは興味の赴くまま、それぞれ熱帯魚の水槽とバラの花瓶の方へ向かった」
マリア「お魚さん、お魚さん、ここはどこ?」
GM「『ここはご主人様のおうち、ヒルダちゃんのおうち〜』
マリア「どうやったら外に出られるの?」
GM「『パトラッシュ、パトラッシュ』熱帯魚たちは質問には答えず、代わりに君の真後ろを指し示しているようだ。振り向くと、テーブルによじ登ろうとしているハルが視界に入る」
マリア「あ!」
GM「ハルの背後に巨大な獣が忍び寄ろうとしていた。ほうきのような尻尾(しっぽ)を元気よく振りながら、くんくん鼻を鳴らしている」
マリア「あぶない、ハル! でもでもぉ、大声を出すと獣を刺激しちゃうかも知れないし……早くあそこまで行かなくちゃ。何か使えそうなものはないカナ?」
GM「水槽のすぐそばに、長いクツベラが立てかけてある」
マリア「クツベラをすべり台みたいに使って、床まで滑り降りまーす。きゃっほー!」
ハル「……楽しんでいますね(笑)」
GM「さて、ハルの方だ。やっとの思いでガラスのテーブルに登った君は花瓶の前にやってきた」
ハル「バラさん、バラさん」
GM「背後に何者かの気配を感じる。ぶわーっとなま暖かい息が吹きつけられた。はふはふという息づかいも聞こえる」
ハル「あうう。冷や汗を垂らしながら、ゆーっくりと振り返ります」
GM「赤いむにょむにょするものが君の全身をなめる。舌が行き過ぎると、巨大な犬の顔が現れた!」
ハル「わーっ、こないでこないでーっ! 逃げまどいます」
GM「ばうばう! 犬は喜んで尻尾を振り、後を追いかけてくる」
ハル「そうだ。技能の〈隠れる〉[*6]を使って……」
GM「残念ながら、花妖精の〈隠れる〉は草木の間に偽装して隠れるというもので、森みたいに植物の生い茂る場所でしか使えない」
マリア「怖いけど、『シャボン』を犬の鼻先にぶつけます。そーれ!」
GM「巨大なシャボン玉がいくつも出現し、犬の目前ではじけた。相手は驚いて逃げまどっている。キャンキャン! テーブルの下に入ってうずくまってしまった」
ハル「た、助かった〜」
マリア「でも、あのパトラッシュていう子、ハルをいじめようとしてたわけじゃないみたいよ」
ハル「そうかな。だったら警戒しながら近寄っていって、おそるおそる触ってみる」
GM「パトラッシュにも君の気持ちがわかったみたいだ。友だちになれそうだ」
ハル「背中に乗ってみようっと。あったかくて、ふかふかしてるな。マリアもおいでよ」
マリア「でもぉ、早くロッカやモッキーを探さないと……」
GM「犬はハルを背に乗せて部屋の中をぐるぐる歩き回った」

好運の星と試練の星

すべての妖精は、生まれながらに「好運の星」と「試練の星」を持っている。
プレイヤーはキャラクターメイキングのさい、1から6までの数字から、それぞれひとつずつ好運ナンバーと試練ナンバーを決めておく。
プレイ中にダイスを振って、好運ナンバーか試練ナンバーのゾロ目が出たら、通常では起こらないさまざまな事が起こる。使おうとした魔法が暴発したり、HPが回復したり、選んだナンバーによって発生する事件は12種類もある。



ハル「こりゃいいや。わーい！」
GM「君が楽しんでいると、玄関のドアが開いて、人間の女の子が入ってきた」
マリア「あ、ペンダントの絵の人だわ」
GM「パトラッシュは主人が帰ってきたので、大はしゃぎ。妖精が背中に乗っていることを忘れて、ヒルダの元へ走り出す」
ハル「うわあ、振り落とされる。ぼくってやっぱり不幸～！」
GM「ハルは放り出され[*7]、後頭部からタンスに激突した。3ダメージ」
ロッカ「マリア！ よかった、ここで会えるなんてラッキーね！」
モッキー「ハル。どうしたんだ？ 鼻血が出てるぞ（笑）」
GM「ヒルダも謝っている。『ごめんなさい。パトラッシュに悪気はないんだけど、人なつっこすぎて。でも鼻血を出す妖精なんてはじめて見たわ（笑）」
ハル「いてて……今日はついてないよ。下水に落ちたり、犬に追いかけられたり、鼻血を出したりで、もーさんざんだ」
GM「ヒルダは君を奥へ連れていって、洗面台にお湯を張った。『さあ、ここで汚れを落としてね。本当にたいへんだったわね』」
ハル「いやー、いい湯だよ。歌なんか歌っちゃおうかな。ランラン」
GM「鎖が湯の中にのびていて、その先に黒くて丸いものがある」
ハル「ん、これは何だろう。ちょっと鎖を引っ張ってみます。ぐい！」
GM「最初はびくともしなかったが、力を込めるとその丸い物はすぽっと抜けた。水面が急に渦を巻きはじめる」
ハル「わお！ 吸い込まれる～、助けてー！」
GM「君の叫びはリビングのみんなには届かないようだ。栓を抜かれた排水管はどんどんお湯を吸い出していく」
ハル「鎖につかまって助けを呼び続けます。ぼくってやっぱりついてない（泣）」



5. 想いでのペンダント

ハル「やれやれ、ひどい目にあったな。人間の町は珍しい物がいっぱいだけど確かに危険だね。もう、こりごりだよ」
モッキー「ところで、ペンダントをユリアンに返すんだろ?」
ハル「あ、そうだっけ。とりあえず、ポシェットからペンダントを取り出してヒルダに見せてみようか。はい（と手渡す）」
モッキー「でかいお姉さん、これは何なんだ」
GM「ヒルダはしげしげとペンダントを見ている。『これは、あたしが昔、ユリアンにプレゼントしたものよ。今まで大事に持っていてくれたなんて……』彼女は嬉しそうだ」
ロッカ「中にはヒルダの絵が描いてあるよ」
GM『まあ、あたしの写真? ユリアンったら』ヒルダは恥ずかしそうにしている」
モッキー「オレが拾ったんだよ。オレがさ」
GM『そう、わざわざ届けてくれてありがとう……ちゅっ』ヒルダはモッキーを持ち上げて、キスをした」
ハル「おいしい役どころを持っていかれてしまった（泣）」
モッキー「おいしい? 別に腹はふくれなかったけど（笑）。まあいいや、ユリアンに会いに行こう」

　妖精の冒険者たち一行は、集まって何事か相談し、ヒルダに連れられてふたたび病院へと向かった。

ロッカ「ユリアン、ペンダントだよ。はい、返すね」
GM「ユリアンは嬉しそうではあるけれど、そばにヒルダがいるので複雑な心境っていう感じだな」
マリア「ヒルダさんってばー、と彼女のそでを引っ張ります」
GM「マリアに催促されて、ヒルダは進み出る。『ユリアン、どうもありがとうね、ペンダントを大切にしてくれて』」
ロッカ「モッキー、今よ」
モッキー「まあ見ていろ。必殺『腹話術』の魔法! ユリアンの口から音を出します。〝ヒルダ、実はボク……〟」
GM「ユリアンもヒルダもかなり驚いている。が、君たちの気持ちはユリアンに通じたみいだ。『ヒルダ、ぼくは君のことがずっと好きだったんだ』彼は勇気を出してそう言った」
ハル「やったあ!」
GM「ヒルダもユリアンの手を取り、『あたしもよ』とつぶやいた」
ロッカ「人間って案外不器用なんだねー。うふふ☆」
GM「君たちは、ついに目的を果たすことができたようだね。ユリアンが落としたペンダントを返し、ついでにキューピット役も演じたってとこかな」
マリア「よかった。ここまで来た甲斐があったよね」
モッキー「そういえば、落とし物を拾ってやると何かいいことがあるんだよな」
GM「モッキーの声を聞きつけたユリアンが口をはさむ。『そうだ。君たちに何かお礼をしたいな。何がいい?』」
ハル「何がいいかなー、どーしよーかなー」
GM「ヒルダが何か思いついたようだ。『妖精さんはミルクの入った壺が好きって、聞いた事があるわ』」
モッキー「〝ミルクの入った壺〟……なんかわからないけど、とってもいい物のような気がする。うん、それでいいよ。ミルクの入った壺をくれ」
GM「そんなわけで、君たちはミルク壺をもらった」
ロッカ「おいしいね☆」

6. 妖精の村へ

　いつまでもグロックナーの町にいるわけにもいかない。ハイランドではみんなが心配しはじめるころだろう。妖精たちは、森の手前までヒルダに送ってもらい、そこで別れを告げた。

ロッカ「ヒルダさん、また遊びにくるからね」
ハル「パトラッシュにもよろしく」
マリア「ユリアンと仲よくね、きっとよ」
モッキー「今度はごちそうを食べに来るぞ」
GM「森に入った君たちだが、もうすぐ日が暮れようとしている。夜の森が危険だということはさすがに理解できるだろう?」
ロッカ「〝太陽の首飾り〟*8があるからだいじょーぶ　これを使えば、あたしたちがハイランドに着くまで、太陽は沈まないで待っていてくれるわ」
モッキー「〈昆虫使役〉を使いたいんだけど、オレたちに協力してくれそうな虫はいないかな」
GM「夕暮れ時ということで、空には赤トンボが数匹飛んでいる」
モッキー「おうい、トンボくんたち。オレたちをハイランドまで運んでくれよう」
GM「……そんなわけで、無事に村へ帰り着くことができた。君たちが村をこっそり抜け出して、人間の町へ行ったことはみんなは知らない。知っているのはただひとり、ガリガリじいさんだけだ」
ハル「そうだ。じいさんの所へ行ってみよう」
ロッカ「いろいろ報告もしないとね」
GM『みんな戻ったか。無事で何よりじゃ』」
モッキー「なかなか楽しかったよ、じいさん。人間って面白い奴らなんだ。あんなに大きいくせに、やってることはオレたちと変わんないんだよ」
マリア「でもでもぉ、けっこうやさしかったね。ヒルダもユリアンも」
GM『人間がどういう生き物か、少しはわかったかね?』」
モッキー「うーん? 大人たちはどうして人間と会ったりしちゃいけないって言うんだろう?」
GM「それは、大人になればわかるかも知れんな」
ロッカ「あ、おじいさんのおみやげを忘れちゃった。ごめんなさい」
GM『いやいや。おまえたちの元気な顔が、わしにとってはいちばんのおみやげじゃよ』じいさんはそう行って、君たちの頭をやさしく撫でた……メルヘンっぽく、ほのぼのした所で今日の冒険はおしまい。みなさん、お疲れさまでした」
一同「お疲れさまでした〜」

注

*6（37ページ）：技能と魔法の違いは、「MPを使って出目を修正できるか」。魔法の場合は失敗しても、MPを消費することで成功にすることができるが、技能は失敗したらそれきりである。各キャラクターは技能を4、5種類、魔法とアイテムを2、3種類ずつ持っていて、状況に応じて「使える」ものを選択していくことになる。

*7 ちなみにHPが0になった場合、妖精の肉体は消滅し、翌日、能力値を−1して「生まれ変わる」ことになる。と言って調子にのって無謀なことばかりしていてはいけない。能力値のうちひとつでも0になると、生まれ変わることさえできなくなってしまう。

*8：古代の名匠が作ったと言われる、太陽が彫られた黄銅の首飾り。日没の時間を3時間だけのばすことができる。

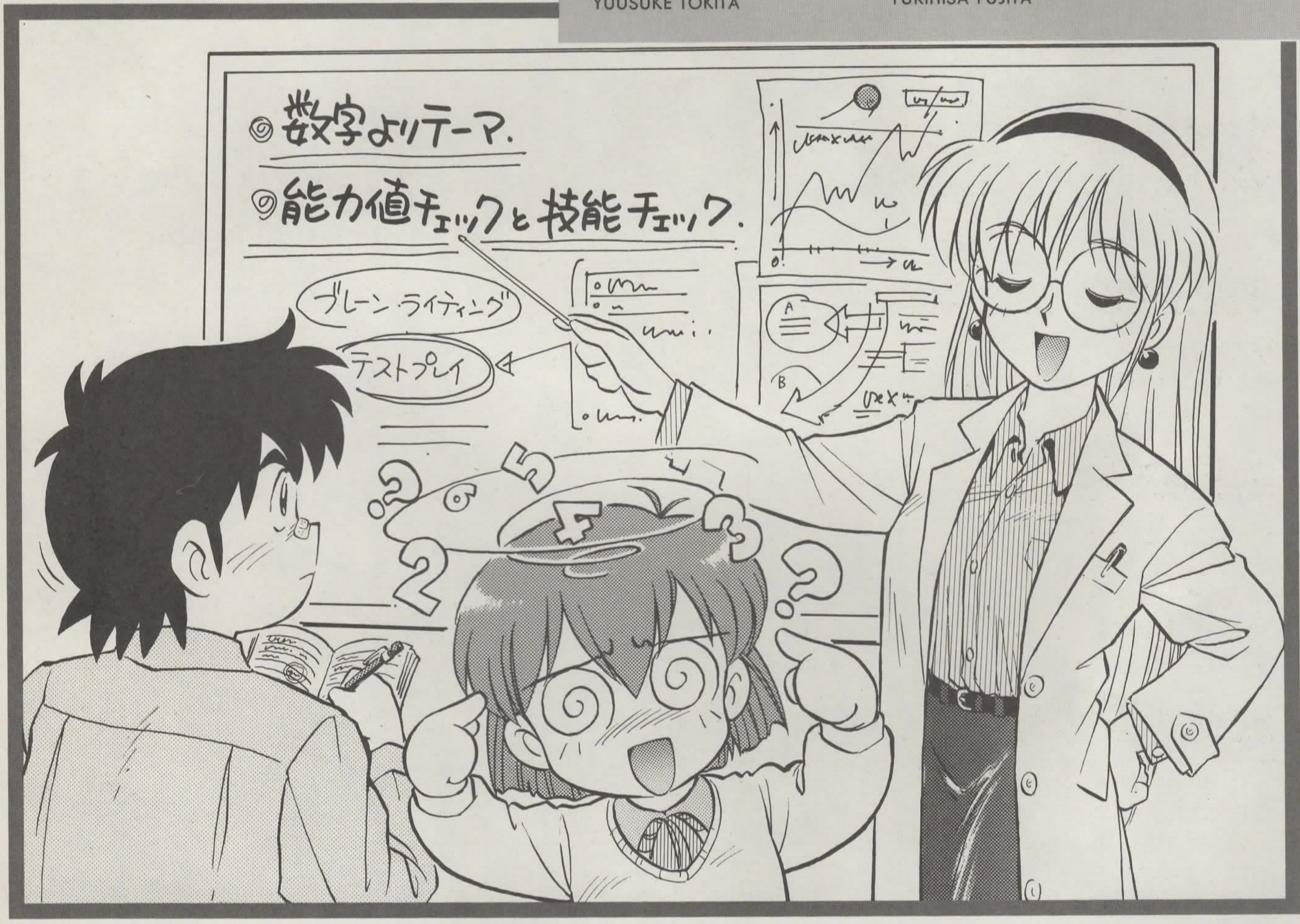
MAGIUS
ゲームデザイン・ガイド

INSTRUCTOR
朱鷺田祐介
YUUSUKE TOKITA

ILLUSTRATOR
ふじたゆきひさ
YUKIHISA FUJITA

MAGIUSゲームデザイン・コンテストに応募してみたい！　でも、ゲームってどうやって創ったらいいの？　そんな迷えるキミに贈る、ゲームデザイン講座の初級編。これを読んで、キミも今日からゲームデザイナーだ!!

MAGIUS



【0】末はゲームデザイナー？

マユミ（以下マ）：ねえねえギーやん。あたし決めたわ！
ギーやん（以下ギ）：マユミちゃん、いきなりどうしたの？
マ：あたし、ゲームデザイナーになるのよ！
ギ：もしかしてMAGIUSゲームデザイン・コンステトに応募するの？
マ：もちろん！　オリジナル作品をどんどん出して、印税生活で優雅に暮らすのよ。
右京（以下ウ）：……で？
マ：右京お姉さま、いきなり背後に立たないでよ。いやだから、そのあれほら、RPGってどう作るの？
ギ：ガチョ〜〜〜ン。
ウ：そんなことだと思ったわ。でも、安心して。こんなこともあろうかと、ゲームデザイナーの朱鷺田祐介さんにデザインのこつを聞き出しておいたわ。
マ：すごーい。で、その人だれ？
ウ：この本でも『RPG用誤辞典』を書いていて、あと、『パラダイス・フリートRPG』を作った人。
ギ：色物な人ですか？
ウ：うーん、まあ、色物なのは否定できないけれど、大事なことは聞いてきたから安心してね。まず、MAGIUSデザイン心得の条その一は……。

【1】遊んでご覧！

マ：何これ？
ギ：そのまんまですね。
ウ：一応、解説も書いてくれたから紹介するわね。

RPGは遊んで楽しいことが重要です。もちろん、MAGIUSも同じ。

ですから、まず、既存のMAGIUS作品、『スレイヤーズ』『天地無用!』『モンスターメーカー学園』『五竜亭』のいずれかを遊んでみて楽しんで下さい。
　そのゲームをしながら、どこが面白かったか、あるいは、どこが不満だったか、そうやって感じた事が実際のデザインに役立つはずです。

マ：もう遊んだよ。ルールは簡単で面白かった。
ギ：友達で『スレイヤーズ』ファンに見せたら、遊びたいって。
ウ：富士見書房の小説のゲーム化が多いのも利点ですね。好きな小説のRPGなら遊んでみたいものね。
マ：じゃあ、私、『神々の砂漠』がいい。あれ格好いいもん。
ギ：うんうん。あの話ならば、神格匡体ごとに特殊な力を設定すれば出来そうだな。神格匡体操作の技能を作って、難易度は……。
マ：少し高い方が面白いかも。
ウ：あっ、ちょっと待って!
ギ：どうしたの?
ウ：MAGIUSデザイン心得の条その二……。

【2】数字よりテーマ

　RPGのデザインはゲーム好きには楽しいことですが、どんなゲームにしたいのか、それを考えないうちに数字の調整に入ってしまうのは危険です。しばしば数字ばかりが先行して別のゲームになってしまうことがあるからです。
　まず、どんな雰囲気で遊びたいのか?　何を楽しむのか?　それを考えて下さい。
　特に、MAGIUSは何でも入る大作RPGではありません。どちらかと言えば、一つのテーマごとに一つのゲームが出来るような小品的なゲームなのです。

ギ：出来上がったらガンダム……じゃダメってことか。
ウ：そういうことよ。
マ：でも、そういうの、どうすればいいの?
ウ：テーマを絞るテクニックも一応聞いてきたから安心して。こういう時に、ブレーン・ライティングが有効ですって。

ブレーン・ライティング

　適当に大きめの紙をたくさんと書き味のよいペン（イラスト用の水性マーカーがおすすめ）を人数分、用意します。
　テーマを決めて、思いつくことをどんどん書き込んでいきます。この場合、テーマは作りたいと思っているMAGIUSの題材ですね。
　原作があるなら、その原作について思いつくことを自由に書きます。紙が一杯になったら、新しい紙に移ります。
　こうして、10分ほど書き込んだらお茶でも飲みながら、ひと休みして気分を転換してから何度か繰り返します。
　こうやって思いつくまま、書いていくと何度も出てくる言葉やテーマが出てくるはずです。
　それがそのテーマの魅力であり、MAGIUSの中で再現するべき部分なのです。

マ：マユミやっぱり神格匡体に乗りたーい。
ギ：悪役としては、焔光院様じゃなくって、ローゼンフェイト・メガテック社よね。
ウ：そうそう、そういう台詞が出てくると、テーマも絞り込んで来たって証拠ね。MAGIUSデザイン心得の条その三は……。

【3】目的をはっきりと!

　先ほど話した通り、MAGIUSは何でも出来る大作RPGではありません。ですから、プレイヤーが扱うPCたちの目的もはっきりしていなければなりません。
「敵は誰か?」
「なぜ、冒険に出るのか?」
「長期的な望みは?」
　こういった事柄に答えられるようにして下さい。
　仮に、左のMAGIUSデザイン・サポート・シートを埋めてみるのもいいでしょう。

マ：○にチェックを入れればいいのね?
ギ：そうやって必要なルールの目安を出すのよ。
ウ：でも、その後、どうするの?
　チェックが済んだら、類似したテーマの他のTRPGを遊んでみましょう。遠回りなようで、絶対に参考になります。
マ：ソード・ワールドRPGとモンスターメーカーはよく遊んだよ。
ギ：MAGIUSモンスターメーカー学園と扱いを比べてみるのも確かに面白いね。

MAGIUS デザインサポートシート

[0]PCたちの目的

PCたちの目的 [　　　　　　　　　　]
PCたちと対立する相手 [　　　　　　　　　　]
PCたちに降りかかる試練 [　　　　　　　　　　]

[1]何を表現したいか?

○スリルあふれる戦闘　○敵に打ち勝つヒーローの強さ
○運命のあやしき物語　○不思議な出会いや驚き
○知恵で危険を切り抜ける痛快さ　○美しい恋愛
○血も凍るような恐怖　○ふだん出来ないような不思議な力の行使

[2]戦いはどうあるべきか?

○勝敗だけはっきりすればいい。
○技や戦術を駆使して戦いたい。
○細かい描写が欲しい。
○盛り上がりがないといや。
○生死ギリギリのシステムがいい。
○PCを殺したくない。
○殺伐とした戦闘はいらない。他の形で競い合いたい。

[3]PCはどの位強いか?

○PCは死ぬ、たくさん死ぬ、戦闘は非常に危険。
○PCはしばしば死ぬ。無茶無謀は命を縮める。
○PCは望まない死を避けられる。
○PCは望む時に全力を出せる。
○PCは望む時に成功できる。
○PCはクライマックスで必ず勝つ。

ウ：ここまで来たら、やっとMAGIUSの特色に入るわ。

MAGIUSデザイン心得の条その四……。

【4】システムを把握せよ

マ：大丈夫だも一ん。MAGIUSは6面ダイスを三つ振って二つを選ぶのが特色よね。

ウ：その三つ振って、二つ選ぶってどういうことなのか、分かる？

マ：えっ？　ほら、成功しやすいってことじゃない？

ウ：どの位？

マ：……えーっと。

実際のデザインに入る場合、これから使うダイス・ロールの意味を理解することが重要です。

まず、確率分布を理解しましょう。MAGIUSの技能チェックはダイスを三つ振って二つ選ぶため、成功の確率がかなり上昇しています。期待値が9となり、ソード・ワールドRPGなどで使われている6面ダイスを二つ振るだけの2D6ロール（期待値7）よりも2点期待値が高まっています。『6・6』を大成功とした場合、大成功の確率は2D6の『2・78％』に対して、MAGIUSでは『7・41％』と2倍以上の確率になるのです。

ギ：出目が大きいのはいいなあ。スカッとする。

マ：大成功なら、もう一回振れるようにしたらいい。もっとスカッとしそうね。

ウ：なかなか分かっているじゃない。そこで、MAGIUSデザイン心得の条その五……。

【5】『ルール上の有利』と『プレイ・スタイル』を一致させよ

RPGを巡る問題の一つとしてルールを無視する人々の話がよく出ますが、その原因の第一としてあげられるのが、望む事柄をそのゲームで出来ないからです。

例えば、原作物のRPGを買ったのに、原作の小説の登場人物のような行動が取れないというのは、不満の種になり、ルール破りの原因になります。

どうして出来ないか？

それは二つのパターンに分かれます。第一はそういう行動がルールで規定されていない場合で、これは原作物としてはすでに失格です。

第二は原作で書かれているような行動も出来るけれど、ルール上、不利になる場合です。例えば、宝探しをテーマにしたRPGなのに、ゲーム中で宝探しをしたら、とっても不利になるようなルールだったら、誰も宝探しなんかしませんね。

逆に、笑いを取ったら、ボーナスがつくようにしたら？

マ：まず、ギャグを考えるわ。

ギ：みんなで間抜けな失敗ばかりするギャグRPGになるなあ。

ウ：そういうことなの。ルールで有利な行動なら、みんなやってみたがるね。デザイナーがプレイヤーにさせたい行動があったら、『そんなプレイをしやすいように』『そうしたプレイが不利に働かないように』ルールを作るべきなのよ。

そこで、MAGIUSデザイン心得の条その二に戻る訳よ。

マ：「数字よりもテーマ」ね。ルールに惑わされちゃいけない。

ウ：そういうこと。あと、数字を扱うこつの話が一つあるわ。MAGIUSデザイン心得の条その六……。

【6】期待値に惑わされるな

先ほど、期待値という言葉を使いましたが、期待値が万全な訳ではありません。

よい例が、武器とダメージの関係です。例えば、6面ダイス一つ分のダメージ（平均値3・5）を与える武器と、3点のダメージを吸収する防具があったら、どうなるでしょうか？

ギ：期待値0・5？

ウ：いえ、違うわ。実際に、それぞれの場合を考えてみて。

【武器とダメージ】

出目	受けるダメージ
1	0
2	0
3	0
4	1
5	2
6	3

ウ：平均は1ね。

ギ：でも、半分は鎧に弾（はじ）かれている。固すぎ

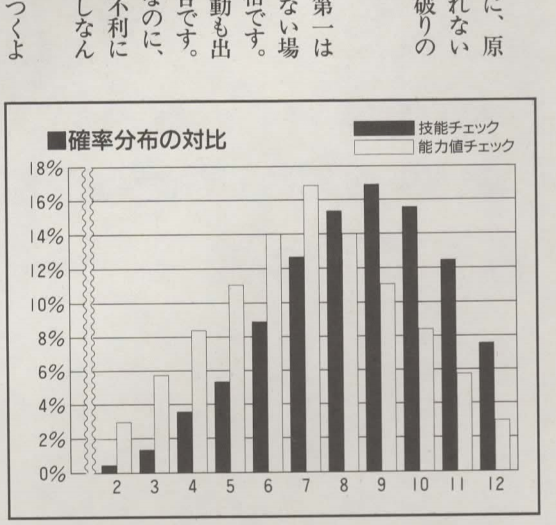
■ダイス・ロールの確率分布表

3D6より2D6を選ぶ（大きい目を優先）分布

ダイスの合計	全体の個数	出目の確率	以上が出る確率
2	1	0.46%	100.00%
3	3	1.39%	99.54%
4	8	3.70%	98.15%
5	12	5.56%	94.44%
6	19	8.80%	88.89%
7	27	12.50%	80.09%
8	33	15.28%	67.59%
9	36	16.67%	52.31%
10	34	15.74%	35.65%
11	27	12.50%	19.91%
12	16	7.41%	7.41%
	216		

2D6の分布

ダイスの合計	全体の個数	出目の確率	以上が出る確率
2	1	2.78%	100.00%
3	2	5.56%	97.22%
4	3	8.33%	91.67%
5	4	11.11%	83.33%
6	5	13.89%	72.22%
7	6	16.67%	58.33%
8	5	13.89%	41.67%
9	4	11.11%	27.78%
10	3	8.33%	16.67%
11	2	5.56%	8.33%
12	1	2.78%	2.78%
	36		



るんじゃない？
　実のところ、期待値だけでは、ゲームの手触りは表現できません。
　そこでモード（最頻値）という言葉が出てきます。これは実際の統計上、出る場合の数が多い数値のことで、モード、および、モードに準じる数字でどんな事柄が起きるかが、ゲームの手触りとして、プレイヤーの印象を決定します。実例のように、実際受けるダメージのモードを取ってみると、3ポイントの防具でも『固い』感じがします。
　前頁のデータを見ていただくと分かりますが、MAGIUSの技能ありロールでは8、9、10のいずれかが出る確率が5割近くあります。



　例えば、『標準の難しさ』を設定したのに、これらの目が出た時に失敗ばかり起きるようなバランスになっていてはいけないのです。
ギ：なるほどね、分かったぞ。
　早速、ルールを作ってみよう。
マ：あたし、設定担当ね。
ウ：私も手伝ってあげるわ。
ギ：もうデザインのためのアドバイスは無いんですか？
ウ：最後の一つがあるわ。
　MAGIUSデザイン心得の条その七……。

【7】テストプレイせよ!!

マ：何これ。
ウ：『締切間際に徹夜で書き上げたルールをそのまま応募しないこと。テストプレイなしのゲームは、落選すること間違いなし』だって。
ギ：うひょーっ。
　RPGは小説やコミックのように作り手から読者に一方的に贈られる作品ではありません。長い間、遊ばれることを前提として作られたゲームです。ですから、実際にテストプレイをしてデザインがうまくいったかどうか確認してみなくてはなりません。
　テストプレイの方法はいくつもありますが、デザイナーは自分でマスターするだけでなく、プレイヤーもしてみましょう。そこで、作り手としては見えなかったアラが見えてくる場合がありますし、他の人がマスターすることで、デザイナーの意図とは違う解釈があることを知ることも出来ます。
　出来れば、デザインに参加していない人に、テストプレイを依頼するのも重要です。デザイナーがいない時に分からなかった点は何か、困った点は何か、それを聞いておくと最終的なルールの書き直しで直すことが出来ます。
　また、レベルアップさせた状態でプレイしてみるのも重要です。最初の1回の冒険ではバランスの取れているルールも、高レベルではスリルも何も感じられないゲームになっている場合がしばしばあります。これはHPや防御点がどんどん上昇するゲームに多々見られる傾向です。
　いずれの場合も、出来るだけ多くの人にプレイしてもらって、意見を聞くことが重要です。自分では気づかなかった裏技が明らかになる場合もあります。
　それらの結果を含めて、ゲームとして面白いのはどの辺までなのか、見極めがつくまで、テストプレイして下さい。
マ：テストプレイの時間がかなり必要なのね。ちょっとうんざり。
ウ：『テストプレイ中に本人があきちゃうようなゲームなら作るな』ですって。
ギ：なかなかきついお言葉ですね。すると、スケジュールも必要だなあ。
ウ：『最悪でも夏休み前にはルールのラフを決めて、テストプレイを合計10回以上行う。その結果を踏まえて最終的なルールを執筆したら、友人に読んでもらい、直してから締切一週間前には発送する』だって。
　マユミちゃん、まだ、ゲーム・デザイナーになりたい？
マ：ええ、これだけアドバイスをもらえれば、もう大丈夫よ。ギーやんと右京お姉様も手伝ってくれるんでしょ？
ギ・ウ：……

『パラダイス・フリートPRG』マスター・ガイド

メイキング講座付きシナリオ

公女殿下の宇宙闘技場

PARADISE FLEET

AUTHOR
■朱鷺田祐介
YUUSUKE TOKITA

ILLUSTRATOR
■あきの吉継
YOSHITUGU AKINO

　クリスティン公女が開催する宇宙闘技場はありとあらゆる『勝負』の場であった！　そこで優勝すれば、あらゆる望みが叶うという。
　新製品計画で大ポカをやらかした開発チームのメンバーは、夏のボーナス確保のために、クリスティン公女の闘技場へと乗り込んでいく。



シナリオの概要

「公女殿下の宇宙闘技場」は4～5名のPC(1～3レベル)を対象にしたコミカルなシナリオです。PCは企業国家〈しきがみおえど〉の社員となるため、企業出身が望ましいですが、メンバーのうち何人かは契約社員ということで他の国の出身でも構いません。

シナリオの粗筋

究極のまずい菓子「グラン・マズーイ」は人々の意表をついた大ヒット商品となる予定であったが、本気でまずかったので、企業国家〈しきがみおえど〉では1万トンにものぼる在庫を抱えて問題となっていた。

そんな時、クリスティン公女の宇宙闘技場の話が伝わってくる。年に一度開催される大会の優勝者はクリスティン公女からの祝福を受け、一つの願いを聞いてもらうことが出来るという。

この事を知った企業国家〈しきがみおえど〉の営業部からPCたち社員に命令が下った。クリスティン公女の闘技場に参加し、何としても優勝して「グラン・マズーイ」の宣伝に公女殿下に出てもらうのだ。そうすれば、公国の愛国者がみんなで買ってくれるに違いないのだ。

事前情報無し!

[台詞(セリフ)]

☆業務命令

「このままでは特務営業開発部のボーナスは一ガメルも出ない」と佐藤保彦係長は言い、あなたがたは心の中で同意した。何しろ開発したばかりの新味覚商品『グラン・マズーイ』は1万トンもの在庫が倉庫に眠っているのだから。

「だが、一つの解決策がある。実現可能な望みであれば、叶わぬことなどないという……」

「まさかクリス……?」

「そうだ。クリスティン公女の宇宙闘技場で諸君らが見事優勝し、公女殿下に『グラン・マズーイ』のCMに出ていただくのだ」

[この場面は?]

PCへの依頼のシーンです。PCたちは、上司からの業務命令として闘技場への出場を命じられます。拒絶は出来ません。そんなことをしたら、退職金を『グラン・マズーイ』で支払われ、宇宙の彼方に放り出されるのがオチです。

引き受けざるをえないPCたちをそのまま、闘技場に送り届けてしまって下さい。

[補足]

——情報収集してもいいですか?

得られる情報は以下のようなものだけです。

「大会日程

第一日：戦車競争

第二日：満漢全席

第三日：無重力テニス

第四日：仮面舞踏会」

——本当に情報はないの?

本当に情報は何も上げません。コネも噂も調達も効きません。

公女ご本人につながるコネがあった場合でも、「当日を楽しみにして下さい」と微笑まれるだけです。

チャリオット・レース

[台詞(セリフ)]

「いやな予感がする……」

誰かが呟いた。

ローマの闘技場を模した陸上競技場の中で、超合金のバーを間抜けに背負っていれば、そんな台詞も言いたくなる。

「選手諸君。では、第一日目の競技を説明しよう」と、審判長を勤めるカポレロ大佐の声がする。「諸君らは〈ベスティンスタイン公国〉の貴族令嬢が乗る戦車の『馬』になって制限時間内に闘技場を一周しなくてはならない。10分以内に一周できないと失格となる」

戦車競争? ああ、あの古典映画「ベン・ハー」のようにローマ帝国期の戦車でも引っ張って競争をするのか?

「では、戦車入場!」

背後の扉が開き、そこから現れたのは鋼鉄の塊。えっ?

「珍しいか? これが戦車というものじゃ」

とキャタピラと砲塔のついた鋼鉄の塊の上から鞭を持った貴族令嬢が答える。

「安心せよ。こう見えても総重量わずか一トン、その上、反重力エンジンで浮いておる」

[この場面は?]

どこか間違った戦車競争の始まりです。このジョークを真面目にやるために、初期段階では何の情報も渡さないのです。以下の判定を順にこなし、10分以内にゴールにたどり着けば第一次予選を突破できます。

■スタートする

代表者が〈STR5、1分〉の判定をします。大成功レベルは他のチームとの間に出来たリードであると思って下さい。

■前半の直線コースを走る

代表者が〈STR5、1分〉の判定をします。

■カーブを曲がる

いい忘れていましたが、世の中には「慣性の法則」というものがあります。反重力装置でも打ち消される訳ではありません。そのため、カーブを曲がるのは非常に危険です。

まず、代表が〈STR(5＋今までの大成功レベル)、1分〉の判定をします。判定に失敗すると戦車は転倒し、全員が3ダメージを受けます。戦車はコースの端に止まってしまい、代表者による〈STR6、1分〉の判定に成功しないと動き出しません。

カーブを曲がれた場合でも、全員がカーブを曲がる際に振り飛ばされないかどうかの判定として、〈STR(1＋今までの大成功レベルの合計)〉に挑戦します。失敗すると、その人は脱落し、2ダメージを受けます。

■ゴールを目指す

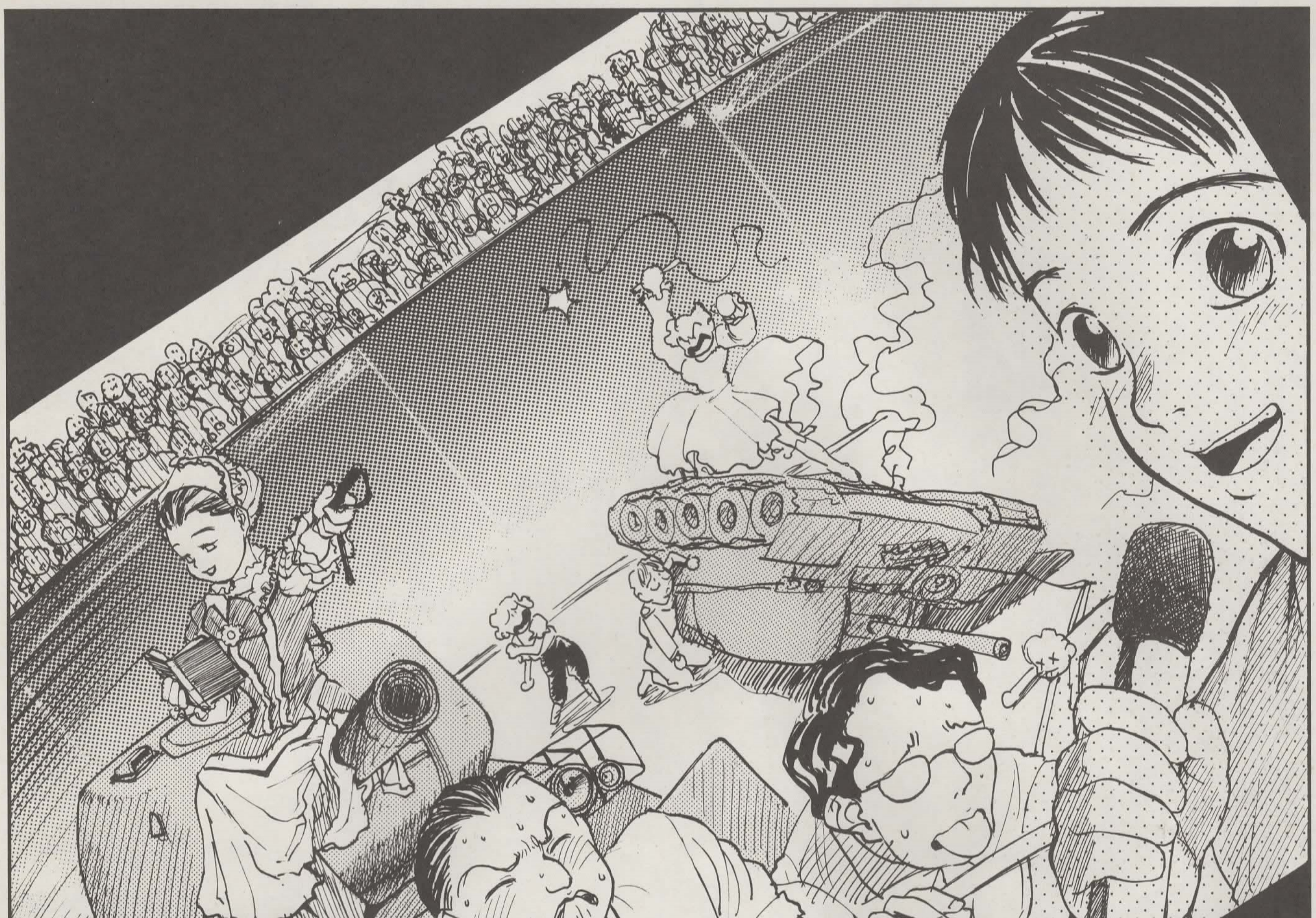
代表者が〈STR5、1分〉の判定をします。

■停止する

ゴールインしても、スピードのついたT32は止まりません。停止させるには、〈代表STR(5＋今までの大成功レベルの累計)〉を行います。(1＋大成功レベル)分ずつ、今まで

『パラダイス・フリートRPG』とは何か?

銀河暦7648年の未来宇宙を舞台にしたコミカルSF-RPG。封建的な貴族社会の〈ベスティンスタイン公国〉、ビーストハーフの〈金華帝国〉、ジャパニーズ・サイバー・ビジネスマンの企業国家〈しきがみおえど〉の人々が入り乱れる宇宙大活劇コメディ。トランプだけを使う画期的なダイスレス・RPGで、基本システムは『大貧民』のルールを応用したものである。



の大成功レベルを下げなくてはなりません。3回判定しても止まらないと、壁に突っ込んでしまい、全員3ダメージを受けます。

【補足】

――代表者だけの判定なら、他のPCはいらないんじゃ？

いいえ、他のPCには代表者を応援するという大役があります。応援によって送り込まれるカード無しには代表者も苦労するでしょう。

――途中離脱したいんだけど？

〈回避（DEX）5〉の判定をして下さい。大失敗すると、大失敗レベル分のダメージを受けます。

――全然進まないんですが？

そういう場合には戦車の上のお嬢様の鞭が飛びます。彼女は鞭で全員を叩いて1ダメージを与えた上で、マスターの手札から1枚ずつの応援をし、走る事を命じます。

満漢全席

【台詞】

「さあ、本日の競技は〈金華帝国〉からやってきた本式中華料理の食べつくし競争だ。50品の料理を食べ尽くしたチームだけが明日へのゲートをくぐれるのだ！」

中華風の円卓に座った4人の前に続々と料理が運ばれてきた！

【この場面は？】

第二日の競技は大喰い競争です。〈金華帝国〉の名人料理人が準備した50品、合計二百皿の料理を4人で食べ尽くさなくてはなりません。

メニューの要所要所で、ＰＣは今まで食べた料理の皿の数の五分の一（小数点以下切り捨て）を難易度とした〈生存（ＳＴＲ）〉の判定をしなくてはなりません。失敗したら、１ダメージを受けます。大失敗１レベルごとに１皿を残してしまい、受けるダメージが１ずつ増えます。

こうして、全てのメニューを制覇し、皿を全て空にしたチームは第三の日程に進めます。

なお、この競技の間に受けたダメージは全て喰いすぎなので、気絶することはあっても、死ぬことはありません、多分。

【メニュー】

食前酒　２種類

濃厚な漢方成分により、幻覚を見る可能性あり。〈ＩＮＴ３〉に失敗すると、１ダメージ。

前菜　８種類　（判定）

野菜料理４種類

オリオン海老の生け作り

〈ＤＥＸ５〉の判定で捕まえて食べる。

魚介類　５種類　（判定）

餃子大全10種類　（判定）

鯉丸揚げ１種類

フカヒレ２種類

揚げ物　５種類　（判定）

カエル　２種類

アヒル　３種類　（判定）

丸焼き　３種類　（判定）

デザート３種類　（判定）

（甘い揚げダンゴ、タピオカ入りのマンゴージュース、杏仁豆腐）

【補足】

——胃薬飲んでいい？

ご安心下さい。競技開始前に胃薬が配布され、それ込みの難易度になっています。（笑）。

エースを狙え！

【台詞】

「おーほほほっ、ここまでよくいらっしゃったわね」

いきなりけばけばしいお嬢様が宇宙空間に浮かんだテニスコートで高飛車に笑った。

「公国のお蝶夫人と言われたこの私を倒さない限り、ここを通す訳にはいきませんわ」

【この場面は？】

第三日の競技はテニスです。

公国のお蝶夫人ことメアリー・レイカースと公国随一のパワープレイヤー、キャシー・ヒル（ともに5ランク）がＰＣの相手をします。ＰＣは代表選手二人を選びます。

試合が始まると先攻からサーブします。判定は〈射撃（ＤＥＸ）〉です。反対のプレイヤーはどちらか片方がレシーブします。判定は〈回避（ＤＥＸ）〉で、サーブ側が出したカードにレシーブが負けると、１点ポイントが入ります。レシーブに成功していると、そのままレシーブした人が打ち返せます。サーブと同じく〈射撃（ＤＥＸ）〉で打ち込みの強さを判定します。

これを繰り返し、最初に４点取った方が１セットを取ります。デュースはありません。そして、最初に２セット取ったペアの勝ちとなります。

【補足】

——スポ根とくれば、やはり前日に特訓をしたいのですが！

これは実に重要です。特訓と称して色々判定してカードを変えたり、はたまた全員で作戦会議をして選手のカードを整えるのは勝利をつかむのに不可欠と言えます。

——ゲーム中の応援は？

まず、選手以外のＰＣは、どちらかがサーブを打つ直前に応援をすることが出来ます。

また、セットとセットの間の休憩時間に作戦会議が出来ます。これは実時間で５分以内として下さい。

パラフリ・シナリオ講座１

はじまりはVIP

面白いシナリオを作るこつは、「いかに無茶苦茶な状況にPCを追い込むか？」です。この時、有名な上司からの命令は一番簡単な方法です。パラフリにはVIPと呼ばれる著名人物たちがおり、それぞれが個性あふれるトラブルメーカーです。

今回のシナリオも、クリスティン公女の暇潰しにPCが巻き込まれるというアイデアからスタートしました。ここで公女からの依頼でスタートしてもいいのですが、やはり何か具体的な動機がもう一つあるとプレイヤーもノリが違います。

そこで、PCが巻き込まれる原因を他のVIPに作ってもらいます。RPGドラゴン４号で紹介したVIPの中から考えてみましょう。

今回、佐藤保彦特務営業開発部係長を選んだのは、彼が依頼してくる『失敗した新製品の後始末』という題材が、闘技場のイメージとミスマッチでコミカルな雰囲気を醸(かも)し出していたからです。

仮面舞踏会

【台詞】

「さて、仮面舞踏会が始まります。最終予選参加者は舞踏会の参加者の中で８人の人物が隠し持つ鍵を集めていただきます。８つの鍵を全て集められたチームだけが、公女の前に進み出て願いを口にすることが出来ます！」

【この場面は？】

最後の仮面舞踏会が始まります。ＰＣの手札にある全てのクィーンをマスターのもとに集めて下さい。もし６枚を越えて集まったら、クィーン６枚を残して他を捨て札とし、リッフルで山札と切り混ぜて下さい。

仮面舞踏会の目的は八つの鍵を集めることで、クィーンはそれぞれが一つの鍵を表現しています。「仮面舞踏会」及び次の「鍵の守護者」の間、通常の手札とは別に扱います。

マスターの右隣から時計回りに行動していきます。ＰＣは絵札を持っていたら、それを１枚出して、マスターのクィーンを取る試みが出来ます。この試みについては次の「鍵の守護者」に進んで下さい。

ＰＣが絵札を持っていない場合、〈ダンス（ＤＥＸ）４〉か、〈社交（ＳＯＣ）４〉かの判定をして情報収集を行います。ただし、判定の正否は重要ではありません。判定を行うことで、手札を交換することが重要なのです。これの補充でクィーンが得られたら、それは情報収集の成果とみなします。また、難易度のために山札からめくった札にクィーンが出たら、そのプレイヤーが得られます。

マスターの番が来るたびに、マスターは時間経過を記録します。12週したら時間切れとなり、勝利者無しとなります。

それ以前にＰＣたちが８枚を集めることができれば、「記念撮影」に進みます。

【補足】

──ＮＰＣは使えない？

使えません。

鍵の守護者

【台詞】

「私に気づくとは有能だな。
だが、簡単にこの鍵を渡す訳にはいかんな。
私と一つ勝負をしてもらおうか？」

あなたは、相手が予想以上の大物であるのに気づいた。

【この場面は？】

マスターの手元にあるクィーンは各国のＶＩＰによって守られています。ＰＣが挑戦してくるごとに守護するＶＩＰを決めて、登場させて下さい。

1　雲尼羅提督

〈金華帝国〉の半鳥人の提督は将棋で挑んでくる。

「知性なき者に鍵を渡す訳にはいかんな！」

〈戦術（ＩＮＴ）8〉で判定すること。

2　女海賊デボラ

元海賊の美女提督は鋭い視線でにらみつけてくる。

「そいつが使えるかどうかは、目を見ればわかるさ」

〈犯罪（ＳＯＣ）8〉で判定すること。

大失敗した場合、マスターはそのプレイヤーの手札を見て、大失敗レベル分のカードを捨てさせる。

3　カポレロ大佐

美女を引き連れた希代のプレイボーイは無茶な注文をつけてくる。

「鍵かい？　だったら、素敵なレディを2名ばかり紹介してほしいな。今夜はバスケットボールがしたい気分なんだよ」

ＮＰＣの女性を二人連れて大佐に引き合わせる。協力を求めるためには〈社交（ＳＯＣ）4〉の判定を2回成功させること。この試みは1周で2回まで試みられる。

4　ボロコフ少将

武闘派のオヤジ軍人は「熱い拳で語り合おう」という。

ボロコフから始まって、交互にＫＯダメージを与えあい、気絶せずに最後まで立っていた方が勝つ。ＫＯダメージに耐える判定は、〈生存（ＳＴＲ）5〉。

5　呵可羅（かから）

猪突猛進な美女提督はボキボキ指を鳴らしながら、言った。

「この胸元の鍵が欲しければ取ってごらん」

〈ＤＥＸ7〉の判定に成功すれば鍵を取れる。大失敗したら、呵可羅の胸に触ってしまい、反撃（判定値10、ダメージ2）が襲ってくる。1周で3回まで試みられる。

6　アジール高島

企業最強のサイバーサラリーマンは凶器のごとき肉体をむき出しにして、ほえた！

「鍵が欲しくば、この筋肉を越えて行け！　お前たちもサラリーマンならば商売で勝負しろ！」

まず、異様な筋肉美に抵抗するために〈ＩＮＴ5〉。失敗すると精神的なショックで2ダメージ。

その後、〈商売（ＳＯＣ）7〉に成功すれば、絵札とクィーンを交換してくれる。

【補足】

──難易度が高すぎない？

少し高めにしてありますが、この位でないと、最後の難関とも言えませんし、ＶＩＰを出す意味がありません。

こういう時にこそ、適材適所の人事構想が生きてきます。一人が失敗して判定が明らかになれば、それが得意な人物に絵札を回して、チャレンジしてもらえばいいのです。応援のルールをうまく使って下さい。

記念撮影

【台詞】

可愛らしいお姫様であった。クリスティン公女殿下14歳。愛国者ならずとも、ファンになってしまうだろう。そんな笑顔であった。

「よくぞ、ここまでたどり着きました。そちらの願いを叶えてあげましょう」

侍従が参加申し込み書類を見て、公女に耳打ちする。

「ＣＭというもののために微笑（ほほえ）めばよいのだな。その『グラン・マズーイ』というのを見せてみよ」

すっと出てきた『グラン・マズーイ』を公女殿下が口にする。慌ててカメラを向ける。ファインダーの中で公女殿下の微笑みが花開き、そして……。

運試しをする。

成功レベル1以下なら……

……公女殿下は白目を向いて、そのまま倒れられた。侍従や衛士まが駆け寄ってくる。

「貴様ら、公女殿下にいかなる毒を盛った？」

かくして、ミッションは失敗し、サラリーマンたちは公国の刑務所で過酷な日々を送ることになったものだった。

成功レベル2以上ならば……

……公女殿下は一瞬、頬の筋肉を引き釣らせたが、消え入るような声で言った。

「今宵は珍しい物を食べさせてもらった。感謝するぞ。もう下がってよい」

かくして、公女殿下の微笑む写真を手にいれたサラリーマンたちは、公女殿下が倒れないうちに御前を脱出した。

このフィルムを宣伝部まで届ければ、諸君らのミッションは終わる。何とかボーナスが見えてきたぞ。

> **パラフリ・シナリオ講座2**
>
> ### ギャグは真面目に
>
> ギャグRPGを成功させるこつは『大真面目にやる』ことです。マスターが笑ってはいけません。プレイヤーの常識から見たら、あまりに間抜け、あまりに常識はずれの状況がPCたちを襲うため、『もーギャグにするっきゃない』という反応になって笑いを呼ぶのです。
>
> 鋼鉄の戦車を引いて、戦車レースを行い、それをリアルに再現する。あまりにもおろかな姿勢こそ笑いの源泉なのです。
>
> そして、パラフリはSFですから（都合よく）物理法則など語ってみたりすると、より真面目でよいでしょう。

【この場面は？】

公女殿下との会見シーンです。ＰＣとしては公女殿下が『グラン・マズーイ』を食べて微笑むフィルムを撮って手近な支社まで戻れば、シナリオは終了です。

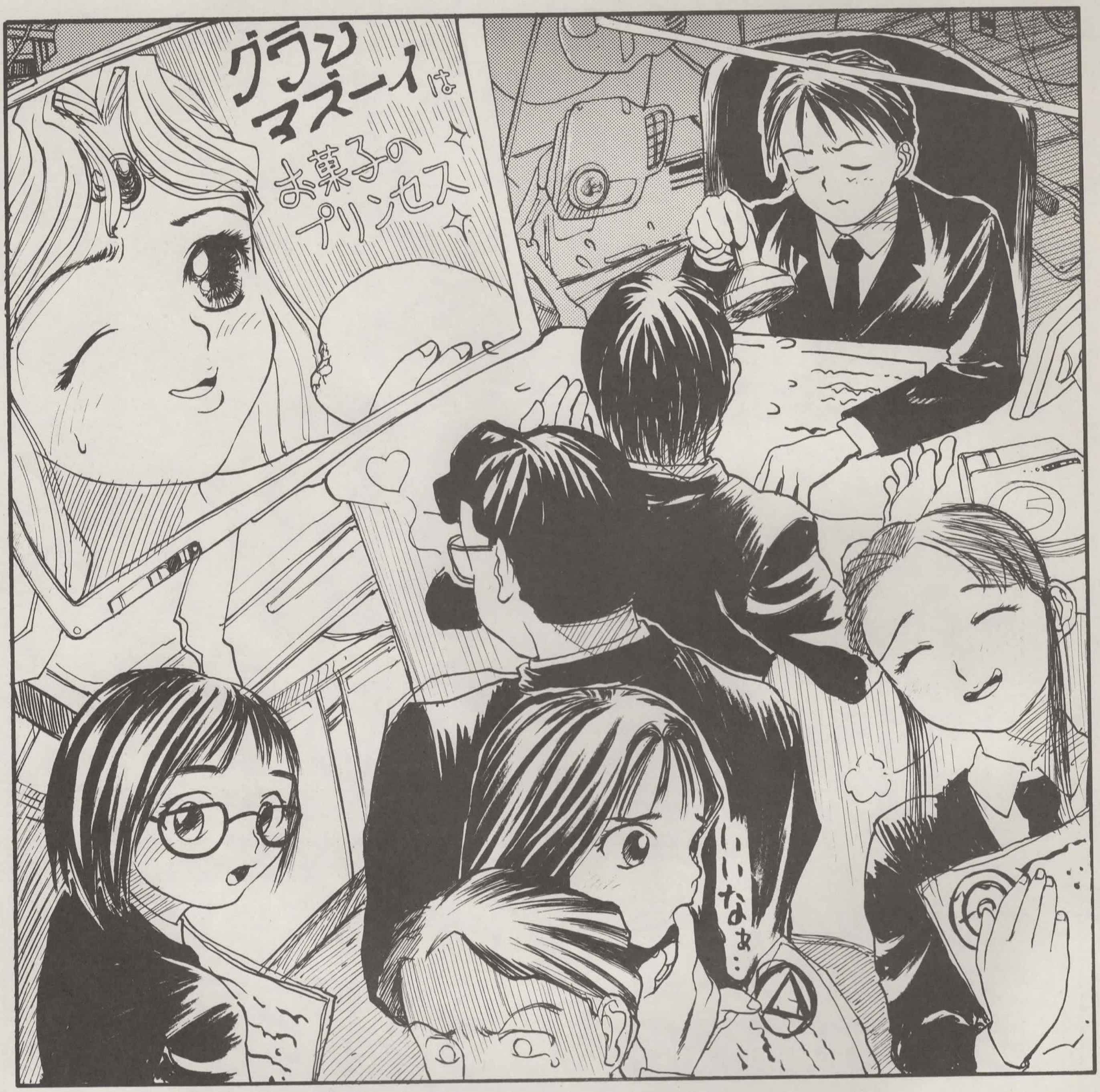
【補足】

──最後の運試しに失敗した時はどうなるんでしょうか？

『公女暗殺未遂犯』として銀河全域の公女ファンに付け狙われることは確実です。そして、埋まらなかった『グラン・マズーイ』の赤字を埋めるべく、さらなる過酷な任務があなたを持っているでしょう。

後始末：報告書提出

任務を終えたら、報告書を書いて上司に提出する必要があります。代表者が〈ＩＮＴ〉



で判定します。

難易度は任務の結果によって以下のように変わります。

【基本難易度】

任務成功　難易度4
任務失敗　難易度8

【難易度修正】

公女が倒れた場合　難易度+2
余分のコストがかかった場合　状況に応じて、難易度+1～+2

後始末：人事面談

報告書の判定が終わったら、個別に人事面談をして下さい。

【基本難易度】

報告書ＯＫ　難易度4
報告書は没　難易度8

【難易度修正】

面談で嘘をついた　難易度+1
部下をかばった　難易度−1
余分な事を言う　難易度+1

【総合結果】

大成功「よくやったぞ。夏のボーナスは楽しみにしていたまえ」
通常成功「これで何とか赤字はうまりそうだ。ボーナスも予定通り出るぞ」
通常失敗「責任は取ってもらわねばいかん。確か〈金華帝国〉にも武闘大会があったはず。では、頼んだぞ！」
大失敗「〈金華帝国〉の辺境支社が製品と営業を欲しいそうだ。『グラン・マズーイ』を持ってすぐに向ってくれ。全部売るまで戻ってこなくていいから……」

卒業-クロスワールド

あの「卒業」がネットゲーム化 おなじみキャラと学園生活を♥

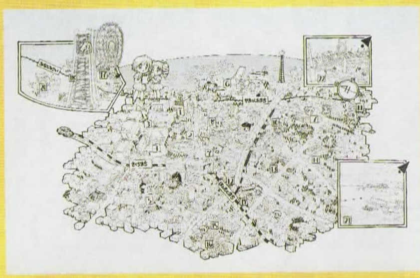
手紙のやり取りで進めるRPG、P.B.M.（プレイバイメイル）もすっかり定着したって感がある。それもひとえに参入各社さんの地道なサポートの賜物。まったくのゼロからジャンルを育て上げたパイオニアたちの努力には、ほんと頭の下がる思いがする。もちろん、P.B.M.はまだまだ発展途上のジャンル。各社とも新たなアイデア、作戦を繰り出し、一層のユーザー拡大にはげんでるってわけだ。

さて、エム・ツーの新作P.B.M.はといえば、これがなかなかの大プロジェクト。なんと、パソコンゲームの大人気タイトル「卒業」をネットゲームにしちゃったのだ。

5月から始まる、この新ゲーム「卒業ークロスワールドー」では、プレイヤーは高校生になり「卒業」シリーズのキャラクターたちとともに学園生活をエンジョイするってわけ。登場するキャラクターは「卒業」「卒業2」の10人に、今後の展開が期待される「卒業M」、PCーFXでリリースされる予定の「お嬢様捜査網」のキャラクターを加えた総勢20人。「卒業」にハマって、眠れぬ日々を過ごしたキミには、もう涙モノのお話でしょ？

さらに、P.B.M.に連動して、衛星ラジオ放送ZーSKYでも「卒業ークロスワールドー」がオンエアされる。P.B.M.の参加者は、同時にラジオ番組の参加者にもなる、ってわけ。（ZーSKYは有料放送のため、受信には受信契約と受信料が必要。また、専用アンテナとチューナーも必要なので注意してね）

新たな試みが満載の新P.B.M.「卒業ークロスワールドー」。どうやらP.B.M.戦線に、またもや嵐が吹き荒れそうだ。



⬆「卒業ークロスワールドー」の舞台となる「横浜」のマップ。ときめきの青春ストーリーが、ここで繰り広げられるのだ！
※PCMZ-SKYへの問い合わせはTEL03-3505-7550まで



⬅資料請求はこちらまで──〒130 東京都墨田区錦糸1-12-13 伸和ビル3Ｆ㈲エム・ツーPBM事業部 「『卒業ークロスワールドー』パンフレット請求Ｈ係』」

ゲーマーズ・インフォメーション INFORMATION

MAGIUS

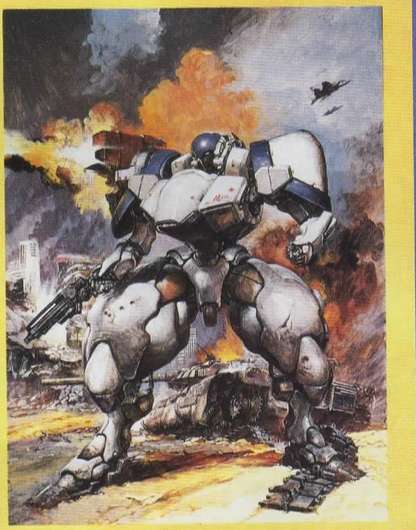
Multiple Assignable Game Interface for Universal System［富士見汎用システム］



あなたにそっと教えたい恒例、MAGIUS情報

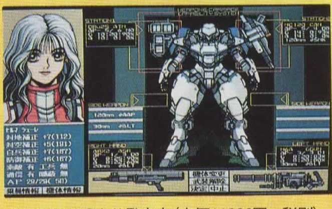
娘「お父様、そろそろ時間ですわよ」
父「うむ、最新MAGIUS情報をご紹介せねばな」
娘「ただいま開発中の㊙アイテムをご紹介します。まずはこれ、コミックドラゴンで連載中の超ヒットタイトル『サイレントメビウス』のリリースが正式決定です」
父「いきなり強力アイテム登場じゃやな」
娘「デザインはF.E.A.R.の山北篤先生ですの」
父「ならば、こちらは『セイバーマリオネットJ』を紹介しよう。なんと、原作者のあかほりさとる先生が自ら監修されるそうじゃぞ」
娘「ああ、なんてすばらしい。わたくし興奮のあまり、今夜眠れそうにありませんわ」
父「おお、娘！」
娘「お父様ぁ！（ひしっ）」
……またも次号に続く。

パワードール2



惑星オムニを守る戦乙女、特殊部隊DoOLS出動！

今一番元気なパソコンゲームがこれ！　女性だけで編制された特殊部隊「DoOLS」が大活躍、なんて書くとちまたのギャルゲーと勘違いされそうだが、とんでもない！　久々に登場の本格的戦術シミュレーションなのだ。
「コミック・ニュータイプ」でコミックも連載中だが、さらに第1作のPC-FXへの移植、OVA化という噂も……うーん、まだまだ何かありそうだ。まずはこの98用ソフトをよろしく、ってことで。



⬆KOGADOより発売中（定価11800円：税別）。現在、他機種への移植も進行中。攻略本もアスキー、新紀元社より発売中だ

世間はもう、すっかり春。新らしい「区切り」の季節ですよね
おかげさまで、「RPGドラゴン」も、ようやく1周年
まずは一区切りってことでこれからも本誌をどうぞよろしく！
さて、今回も最新情報満載の「ゲーマーズ・インフォーメーション」
気になるニューアイテムをあなたにお知らせいたします。

GAMERS

コミック版「央華」いよいよ単行本化

央華封神



←定価980円（税込）主婦の友社より発売される

コミック版「央華封神」単行本第1巻が4月10日発売されるぞ。同作品は現在も「電撃アドベンチャーズ」で連載中だ。

若き仙人、悠李とその仲間が妖怪どもを向こうに回し大活躍。なんてやぼな説明を加えなくても、読んでみればその面白さは一目瞭然。気軽に読めるのがコミックのいいところ、ってなもんでぜひ実際にその手に取って、「央華」の魅力を堪能して欲しいな。もちろん、TRPGのほうも応援よろしく！

㊫デビル・マスターに捧げるお手軽入門シナリオが登場

真・女神転生ⅡRPG



←※写真は既刊のものです

初心者GMにとってゲームの準備は大仕事。シナリオを書き、地図やシート類をコピーして、と馴れない身にはちと辛い。おまけにプレイヤーも初心者だったりしたら……そういう悩みを解決してくれるのが、この「ジャンプスタートキット」だ。入門用シナリオ＋ユーティリティで、ルールブックとこれがあれば、すぐゲームが始められるってわけ。ルールブックとほぼ同時に刊行される予定。これで「女神転生」も恐くない!?アスキーより近日登場だ。

MATION

光栄がTRPGに進出、しかもテーマは三国志！ なるほど納得してしまうが、考えてみれば三国志って、けっこうRPG向きのネタだよね。ゲームゲザインは、たのあきら&F.E.A.R.。豊富な背景資料と、画期的なルールで三国志の世界を再現している。三国志ファンならずとも買い、注目のアイテムだぞ！

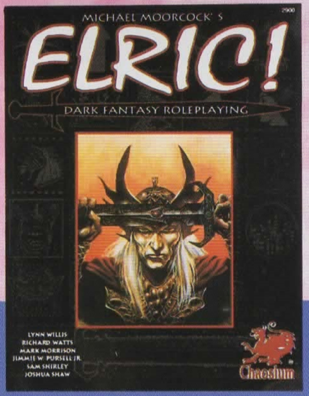


←異色の歴史活劇RPG「三国志演技」は光栄より現在発売中。定価1900円（税込）

三国志演技

三国志、角色扮演遊戯と為り英傑、遊び興じたるの事!?

「エルリック・サーガ」……ファンタジーRPGじゃスタンダードになっている「法と混沌」の対立ってアイデアも、もとはこの「エルリック・サーガ」が元祖。それくらいスタンダードな名作小説なのだ。その作品世界を忠実にTRPG化した「エルリック！」がついに日本語版で登場する。実はこのゲーム、日本語版も刊行されていた「ストームブリンガー」の全面改訂版なのだ。わざわざタイトルをそのものずばりの名前に変更したぐらいだから、デザイナーの自信も推して知るべしってもの。この5月に刊行の予定だ。



←写真左は英語版の表紙だ。「エルリック！」はホビージャパンよ5月刊行予定（価格未定）

エルリック！

永遠の戦士、ただいま帰還。「エルリック」日本語版リリース！

DATA BOX

アスキー

5月15日
真・女神転生ⅡTRPG　ジャンプスタートキット『紅蓮の夜』
5月中旬
真・女神転生ⅡTRPG誕生編

イエローサブマリン

夏ごろ
クロームブック2（サイバーパンク2020）

角川書店

5月1日
ルナル・サーガ・リプレイ
ガープス・ルナル・コンパニオン
6月
ロードス島戦記　カードゲームコレクション
7月
ハイパーT＆Tワールドガイド　『ドラゴン大陸』（仮）
ガープス・妖魔夜行・アドベンチャー（仮）
ロードス島RPGベーシック（仮）

新紀元社

4月
サイバー教皇領（TORG）
鋼鉄の虹「イェーガー・ハンドブック」

富士見書房

4月
RPGマスターらくらく読本（仮）
ソード・ワールドRPGリプレイ集⑧　亡者の村に潜む闇
5月
蓬萊学園RPG　蓬萊88分署（MAGIUS）
ロケットガールRPG（MAGIUS）
女の子だってRPGしたいんだもん！

ホビージャパン

5月
エルリックRPG
深淵
5月以降
セブンフォートレスRPG

メディアワークス

4月10日
央華封神1（コミックス）
5月
D＆Dゲームシナリオ2　クイーンズ・ハーベスト～女王の収穫～

黒髪のキャプチュード②刊行記念サイン会開催

見田竜介サイン会



➡「ドラゴンハーフ」もよろしく。ともに角川ドラゴンコミックスから好評発売中だぞ

「コミックドラゴン」で大好評連載中の「黒髪のキャプチュード」、コミックスの第2巻が4月下旬発売される。その刊行を記念して4月29日、東京、神田の書泉ブックマートにて作者、見田竜介先生のサイン会が開催されるぞ。なお、サイン会の参加には、「黒髪のキャプチュード」2巻発売日に配布される整理券が必要だ。

詳しくは書泉ブックマート（03－3294－0011）までお問い合わせを。

めったにないチャンスだぜ。ファンのみんな、ぜひお見逃しなく！

ゲーマーズ・インフォメーション
GAMERS INFOR



ながらく絶版となっていた「ウイッチ・クエスト」が復活、といっても書籍で再刊されるという話ではない。パソコンやワープロで読むテキストデータとして販売されるというのだ。シェアウェア（試用して気に入ったら料金を払う）といって、パソコンソフトなどではメジャーな販売形式だが、ゲームルールとしてはおそらく初の試み。ただ、付属カードについては、データ形式での配布が困難なため方法を検討中とのことだ。同ルールはニフティサーブなど大手パソコン・ネットに登録される予定。詳しくは、冒険企画局（03－3978－8228）まで。

⬅写真は旧版の表紙。なお冒険企画局ではディスクでの郵送配布もおこなうとのこと。詳しくは上記TELまで

ウイッチクエスト

絶版名作TRPGをパソコン通信でGET！


MECHWARRIOR RPG
BATTLETECH

死は空より来る

1の3倍は3、3の3倍は9。では、9の3倍は？　答えは27……
3個小隊が1個中隊、3個中隊が1個大隊。では3個大隊では？
惑星エニウェアでお気楽な戦いを繰り広げてきた独立愚連隊一同
だが、突如として1個連隊規模の敵メック部隊が降下してきた！
味方の駐留部隊はわずか1個中隊。戦力差は単純計算で9倍以上
絶対絶命の状況から始まる、MWリプレイ疾風怒濤の新展開だぁ！

AUTHOR
黒田和人とグループSNE
KAZUTO KURODA&GROUP SNE

ILLUSTRATOR
るりあ046
RULIA046

MAP DRAWER
瀧口天晴
APPARE TAKIGUCHI

FINISH WORK Production I.G.

メックウォリアー・リプレイ
第5回



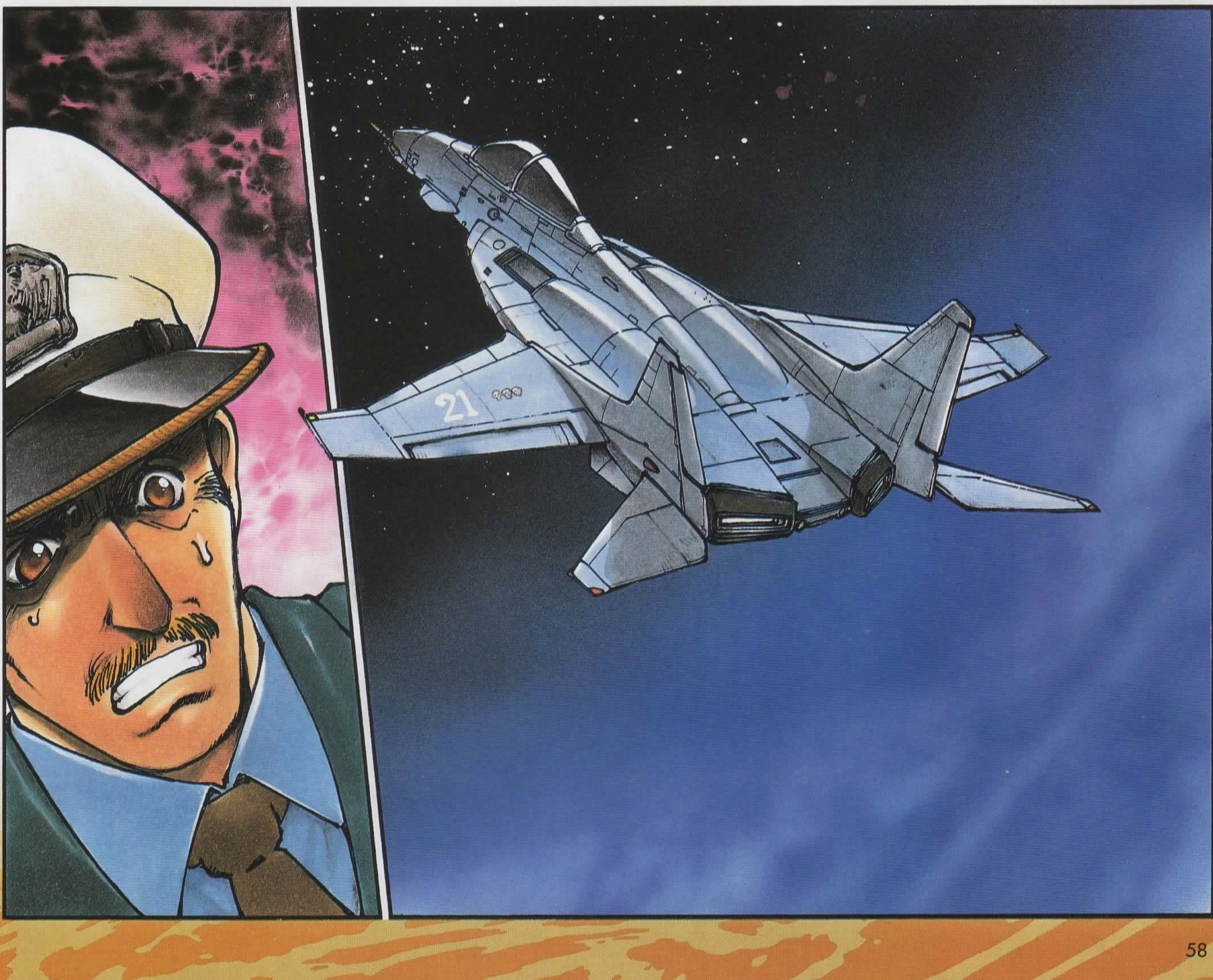
西暦3026年3月1日　10：34
惑星エニウェア　ライオンハート城内
中央指令室

「ファルコン・ツーよりレオリーダーへ、緊急事態(エマージェンシー)、緊急事態」
「こちらレオ・リーダー。どうした？」
「所属不明の降下船を発見、機種と数は……えぇっ!?……」
「どうした、機種と数を報告しないか！」
「すみません。敵の編制はオーバーロード級降下船3隻、それに機種はまだ不明ですが、気圏戦闘機が10機以上です」
「なんだそりゃあ!?」
「本当です、今データを転送します」

オーバーロード級降下船3隻というと、メック1個連隊か。
戦力が違い過ぎて真面目に戦う気がせんな……。

「このままいけば、敵はあと3時間で軌道上に到着します」
「なぜ今まで気づかなかった!?」
「敵のジャミング能力はこちらの探知能力をはるかに上回っているようです。それに、我々は主に地上の偵察を……」
「もういい、十数機の気圏戦闘機に撃ち落とされたくなかったら、早く帰って来い」
「了解、直ちに帰投します」

味方は1個中隊で、敵は1個連隊。
彼我の戦力差は9倍ってやつだな。
これはさすがに参ったな。俺もとうとう年貢の納め時か……。



戦況の変化

GM「お待たせしました。MWリプレイ第5話のはじまりはじまり～の前に……」
サモンジ「どうしたのかな？」
GM「経験点を消費して成長した人は、何がどう伸びたのかを説明してちょうだい」
サモンジ「ほいほい。まず隊長の私は、今回成長させませんでした」
GM「そらまたどうして？」
サモンジ「成長させようと思えばできたんだけど、イザという時のために利用可能経験点を残しておこうと思ってね」
GM「なるほど、冷静な判断だね。では次の人」
ソンドラ「はーい。敏捷度を上昇させました。将来への布石です」
GM「能力値を上昇させて報われる日は遠いんだけどなあ。では次の人」
イワン「俺は〈尋問〉と〈コンピュータ〉技能を1つずつ上昇させたぜ」
GM「なるほど。情報収集関係の技能を上昇させたわけだね。目指せ〈拷問〉いや違った〈尋問〉のスペシャリストってとこですか」
イワン「そういうことだな」
GM「では最後の小娘」
レベッカ「んーとね。〈砲術＝メック〉技能が4～5に上がったよ」
GM「それで〈砲術＝メック〉技能の基本値はいくつになった？」
レベッカ「えっへん。2だよ」
GM「うきー！　この爆裂砲術娘を何とかしてくれ～」
レベッカ「あたし、経験点はほとんど〈砲術＝メック〉にしか使ってないから（笑）」
GM「はいはい、分かりましたよ」
サモンジ「で、今回はどんな話なのかな？」
GM「まずは現在の君たちの状況から説明しようか」
ソンドラ「私たちは傭兵のメック部隊で、シュタイナー家が治めるライラ共和国の辺境の惑星エニウェアに駐屯してますよね」
レベッカ「んで、便利屋さんみたいにいろんな仕事をこなしてるんだよね」
イワン「前回どさくさに紛れて捕獲したサンダーボルトを部隊の所有にして、大幅にパワーアップしたというわけだ」
GM「さてさて、今日も今日とて、駐屯しているライオンハート城内でぼーっとしていると、中央指令室の方で慌ただしい動きがある」
サモンジ「どうした？　敵でもやって来たのかね」
GM「なんでも、偵察の気圏戦闘機が正体不明の降下船を発見したとのこと。IFF（敵味方識別信号）をみたところ味方じゃないね」
イワン「数は？」
GM「オーバーロード級降下船が3隻」
サモンジ「おいおい（苦笑）」
イワン「さあみんな、降伏の準備だ（荷物をまとめるポーズ）」
レベッカ「ねえねえ、オーバーロード級降下船って強いの？」
ソンドラ「メック36機、気圏戦闘機6機搭載可能です。加えてそれを補佐する後方支援部隊、歩兵1個大隊がおまけで付いてます」
レベッカ「なんか、まるで基地が空から降ってくるみたい……」
イワン「これが3隻だから1個連隊だ。我々だけの戦力ではどーにもならん」

　メック部隊の編制について簡単に説明しましょう。メックが4機集まってできるのが1個小隊です。3個小隊で1個中隊。3個中隊で1個大隊。3個大隊が1個連隊になります。

レベッカ「なんでそんな大部隊がこんな惑星に来んの？　ここって確かド辺境でしょ」
GM「さあ～、なんででしょうねぇ」
ソンドラ「その報告、本当に間違いないんでしょうね」
GM「自軍の気圏戦闘機がパトロール中に発見したとのこと。まず本当の情報だと考えていいんじゃないかな」
レベッカ「敵の真意が見えないよ～」
サモンジ「まあ、来たもんはしょうがない。その降下船の所属は？」
GM「その後の報告によると、どうやらクリタ軍の降下船らしいね」
イワン「部隊名とかは分からないのか？」
GM「〝第29ラサルハグ連隊〟だってさ」
ソンドラ「どんな部隊なんですか？」
GM「皆の者、知性度で能力値ロールを行なってみて（NPC代表クライン大尉は……だめだ、出目が悪くて失敗か）」
サモンジ「私が2差で成功。パーティの中ではこれが一番いい出目だ」
GM「サモンジがデータベースで調べたところ、3025年頭のクリタ軍の編制表に当該部隊は存在しないことがわかった」
イワン「ぎょぎょっ（驚）」
ソンドラ「うーん。2通りのパターンが考えられますね」
レベッカ「どんな？」
ソンドラ「1つは、ごく最近編制された新設の部隊だという可能性ですね」
レベッカ「で、もう1つは？」
ソンドラ「もう1つは、編制表に載せられていない特殊部隊という可能性ですね」
サモンジ「まだあるぞ。自分たちの所属をクリタだと思わせたい何者かが偽装した部隊ってのはどうだ？」
GM「まあ、今の段階では何を言っても憶測の域を出ないね」

援軍なき籠城

ソンドラ「一応、味方に増援を送ってくれるよう頼んでみてはどうです？」
GM「エニウェアを管轄している方面軍の指令部は『そのうち1個連隊の援軍を送るから心配するな』とのこと」
サモンジ「頼りにならん返事だな～」
イワン「とりあえず、中隊長の指示を仰ごう」
GM「うむ。報告を受けて、中隊長が急ぎ各メック戦士を集めて今後の方針を発表する」
レベッカ「で、これからどうするの？」
GM「『ライオンハート城の防御システムを活かして籠城する』」
イワン「そうか、以前かっぱらってきたアローⅣとかいう超長距離ミサイル防衛システムがあったな（第3話参照）」
ソンドラ「あれは強力ですよ。メックの射程外から攻撃可能ですし、命中したときのダメージも大きいですからね」
GM「『すまん。あのシステムはまだ取り付けが終わっていない』」
サモンジ「（ガクッ）そりゃ困りますよ～」
GM「『なにせ〈星間連盟〉時代の代物だろ。解析に手間取ってたんだよ』」
ソンドラ「周辺に埋設してある地雷と、ライオンハート城の砲台でなんとかするしかないですね」
イワン「……ふぅ。早いとこ援軍に来てもらわんと、城を枕に討ち死にってことになるな」
サモンジ「援軍のあてがないのに籠城するのはどうかと思うなあ。昔から、その手の籠城で成功した例はないよ～」
GM「『援軍はそのうち来る……と思う（苦笑）。援軍が来ないなら来ないで、適当に時間を稼いでから降伏すれば上層部に文句を言われることはあるまい』」
イワン「正直な話、どれだけ守りきればいいんですかい？」
GM「『我々がこの星に駐屯するという契約が切れるまでだ』」
ソンドラ「あと2カ月強ですか～。持ちこたえられますでしょうか？」
サモンジ「ダメならその時はその時だ。なんとかなるでしょ。とほほ～」

いきなりメック戦闘だ！

GM「さて、その後の報告です。敵の降下船はまっすぐエニウェアに向かってくると衛星軌道上に陣取って、メックをドカドカ射出し始めました」
サモンジ「いきなりメックを降下させてきたか。これは練度の高い部隊だな」
レベッカ「メックって大気圏突入できるの？」
ソンドラ「専用のカプセルがあるんですよ。卵とか繭(まゆ)みたいな形をしてます」

メックで惑星を攻略する場合、2通りの出撃方法が考えられます。

1つは惑星に降下船が着陸してからメックを出撃させる方法です。どちらかといえば、こちらの方が一般的な方法でしょう。

もう1つは衛星軌道上に降下船を静止させて、メックを降下用カプセルに入れて大気圏突入をさせる方法です。降下船が着陸できる場所をまだ確保していない場合、敵の不意をつきたい場合、時間がなくてメックをいきなり戦線に投入したい場合などに用いられます。

メックが専用カプセルで大気圏突入する場合、何度か〈操縦〉ロールが必要になります。これに失敗すると予定と違う地点に降下してしまったり、メックが損傷したりしてしまいます。メック戦士の技量の水準が低い部隊が降下作戦を行なうと、戦場に辿(たど)りつく前に壊滅してしまうことも考えられます。必然的に、降下作戦を行なう部隊の練度は高いと予測できる訳です。

GM「降下船3隻のうち、2隻はポートタウンの近くにメックを降下させ始めた。メック2個大隊の電撃的な降下作戦を受けて、ポートタウンはあっというまに敵に制圧された」
ソンドラ「残りの1隻はどうしたんです？」
レベッカ「とりあえず、様子でも見てるのかな？」
GM「いーや(ニヤリ)。もう1隻はポートタウンからやや北東に離れた地点にメックを降下させている」
イワン「ポートタウンの北東って……。ひょっとしてここかぁ!?」
サモンジ「オーバーロード級降下船1隻分の戦力だから、しめて1個大隊ねぇ」
ソンドラ「どうしましょう？」
サモンジ「『どうしましょう？』って聞かれてもなぁ」
GM「というわけで、ライオンハート城にはメック1個大隊が近づいてきます」
イワン「自軍の3倍の兵力か……」
GM「敵は1個大隊を中隊ごとに分割して、3隊に別れて進軍してくる」
イワン「この布陣は……誰かグレイ・デスを応援に呼んで来い！ この布陣ならグレイ・デスは3倍の敵に勝てるぞ(笑)」
GM「おいおい、そりゃ3028年の話だって。今は3026年だぞ」

著名な戦術家として知られる〝グレイ・デス〟ことグレイソン・デス・カーライルは、3028年惑星ヘルムにおいて、1個中隊を率いて敵メック3個中隊の追撃を振りきるという戦果を収めています。この際とった戦術が「1個中隊ずつの3部隊に別れて進軍してくる敵を各個撃破する」というものでした。

詳しくは富士見ドラゴン・ノベルズ『バトルテック』の5〜6巻、バトルテックシナリオ集②『グレイ・デス軍団』を見てくださいね(宣伝)。

GM「君たちの方から攻撃をしかける？」
サモンジ「うーん……なんかイヤだ」
ソンドラ「何がですか？」
サモンジ「いかにも『各個撃破を狙ってください』と言わんばかりの進軍ルートじゃない。誘われてるんじゃないだろうか……」
イワン「誘いに乗るのも手ではあるけどな」
レベッカ「出撃しようよ〜」
サモンジ「いや、やめておこう」
レベッカ「なんで？」
サモンジ「各個撃破が可能なのは、敵の各部隊が巧く連係できない場合だけだ」
イワン「今回の場合は、そういうわけじゃないよな」
ソンドラ「確かに中隊規模に分割して進軍してますが、合流しようと思えばすぐに合流できますからね」
サモンジ「『籠城されると面倒だ』と考えた敵が、我々を城から誘(おび)き出そうとしてるんじゃないか？」
GM「うーむ。読み切られたか。その通りでーす」
サモンジ「敵の作戦はすでに見切った！」
GM「というわけで、君たちが引っかかってこないので、地雷を播(ま)いてあるあたりの直前で敵の部隊が進軍を停止します」
サモンジ「こちらからは仕掛けないぞ」
GM「敵の部隊はしばらく様子を見たあと、牽制(けんせい)の部隊を繰り出してきます」
ソンドラ「部隊の数は？」
GM「中〜軽量級のメック1個小隊。本隊から突出して、地雷が埋まっていない場所を調べてるみたい」
レベッカ「お城の周りに地雷の埋まっていない場所があるの？ 周り全部に埋めとけばいいのに」
イワン「それじゃ俺たちも城から出られねぇだろ」
レベッカ「あ、そっか(笑)」
ソンドラ「機種はわかりませんか？」
GM「シャドホ、フェニホ、フェニホK(クリタ仕様のフェニホ)、ワスプの4機」
サモンジ「これは叩きにいこう。地雷原を突破するルートを発見される訳にはいかない」
GM「中隊長のクライン大尉も同じ意見だ。というわけでメック戦闘にゴーだ」
イワン「もうメック戦闘か。いつもと違う展



名前 ソンドラ・アランソン
年齢 22
性別 女
生命点 60
体力度 6
敏捷度 8
知性度 10
魅力度 7
クラス 整備兵(看護兵)
搭乗メック フェニックスホーク
経験点
所持金

技能	レベル
医療/応急手当	3
個人戦闘/ピストル	2
コンピュータ	1
指揮/命令	1
生存	1
操縦=メック	4
砲術=メック	4
補修/整備=一般	1
補修/整備=メック	2



名前 ユージン・サモンジ
年齢 29
性別 男
生命点 50
体力度 5
敏捷度 8
知性度 10
魅力度 6
クラス メック戦士
搭乗メック ウォーハンマー
経験点
所持金

技能	レベル
個人戦闘=ライフル	1
指揮/命令	2
戦術	3
操縦=航空機	2
操縦=車輌	1
操縦=メック	4
砲術=間接砲撃	2
砲術=メック	5

開だな〜」
サモンジ「皆の者、しゅっぱーつ！」
レベッカ「あぁ、まだ心の準備が……」

さて戦闘開始だ。えっ、ここ地雷？ しかもEMP地雷だからエンジン停止だとー！ その静止したメックに集中砲火かぁ。うわ〜、もうだめだぁ……。

サモンジ「よーし、完全勝利だ」
レベッカ「あれ？ もう終わり？」
GM（頭を抱えて）やはり、あの編制で向こうに地雷まであっては一瞬で蹴散らされてしまうか。次からバランス考えよう……」
イワン「ワスプとフェニホKの2機撃墜か、サンダーボルトに乗り換えても絶好調だぜ」
レベッカ「でも、あとの2機は逃がしちゃったね」
ソンドラ「いいんじゃないですか？ 向こうの偵察の意図は阻止した上に、こちらの被害は軽微ですみましたし」
サモンジ「私のウォーハンマーにLRMが数発当たっただけだな」
GM「EMP地雷を踏んでエンジンが停止したところに、ミサイルとPPCの集中砲火だったもんなぁ……」



EMP地雷というのは起爆ヘクスを中心とした半径6ヘクス内のメックを1ターン停止させる兵器です。起爆の条件などは振動爆弾に準じます。

ソンドラ「結局、修理は装甲板の交換と弾薬の補給だけで済みますね」
GM「メックを修理するんだったら、どこを修理するか決めておいてね。ちゃんと修理に必要な時間は決まってるから」
サモンジ「うっ。普段はそんなこと気にしないのになぁ」
イワン「依然我々は包囲されたままだからな。いつ何が起こるか分からないから、時間の管理ははっきりさせておいた方がいいだろう」
GM「そゆこと」

修理（弾薬の交換も含みます）にかかる時間は『メックウォリアーRPG』の「バトルテックの拡張」の章に詳しく書かれています。
これによると、平均的な整備兵が整備した場合、弾薬の交換には15分、装甲板1枚（8点の装甲に相当します）の交換には30分かかります。無論、その時の条件や整備兵の技能によってこの時間は変化します。
今のPCたちの場合、修理作業台や作業員が不足しているということはないので、これによる不利な修正はありません。整備を担当するのは〈補修／警備＝メック〉技能7レベルを誇るNPCのエンドウ博士なので時間の倍率は0・25、つまり1／4の時間で修理を完了させることができます。
PCたちは相談の結果、右腕と胴中央にダメージを受けたウォーハンマーの装甲のうち、胴中央だけを修理して、あとは弾薬補給だけで済ませることにしました。ソンドラも手伝った結果、15分で修理を終了させます。

サモンジ「しかたがない。この際、時間の方が惜しい」
GM「さて、君たちがスクランブル態勢を取っている時に、中隊長のクライン大尉から各メック戦士に召集命令がかかる」
イワン「何事だ？」
サモンジ「何だか分からないけど、とりあえず召集されよう」

エニウェアの秘密

GM「クライン大尉は、ちょっと聞いてほしい話があると言って、壁の大型スクリーンのスイッチをONにする」
サモンジ「ふむふむ、話を聞こう」
GM「スクリーンには50歳前後の脂ぎった顔のおっさんがアップで映し出される」
イワン「うーん、美しくない（笑）」
レベッカ「このおじさん、一体誰？」
GM「ここの惑星政府の大統領、ワイヤシュトラス氏です」
レベッカ「知ってる人だっけ？」
ソンドラ「惑星政府の大統領の顔くらい、毎日ニュースを見てれば覚えますよ」
GM「で、大統領は『私は今ポートタウンにいるから、助けに来て欲しい』と言ってる」



名前 イワン・グラスノスキー
年齢 22
性別 男
生命点 50
体力度 5
敏捷度 10
知性度 8
魅力度 7

技能	レベル
交渉＝外交	1
個人戦闘＝ライフル	2
コンピュータ	2
尋問	2
操縦＝メック	3
盗賊技術	4
砲術＝メック	3

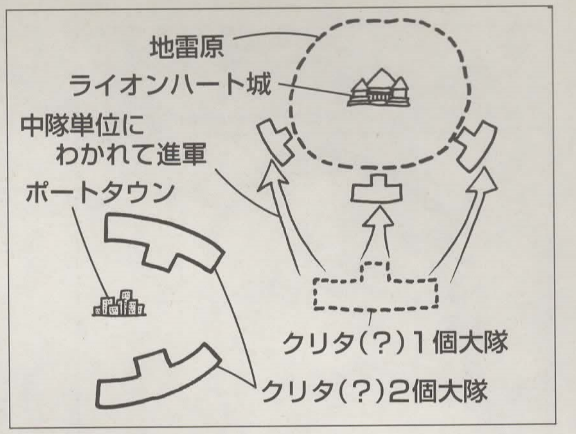
クラス 偵察兵
経験点
搭乗メック サンダーボルト
所持金



名前 レベッカ・H・ベイオネット
年齢 17
性別 女
生命点 70
体力度 7
敏捷度 10
知性度 10
魅力度 6

技能	レベル
交渉＝聞きこみ	1
個人戦闘＝ライフル	1
操縦＝車輌	1
操縦＝メック	2
盗賊技術	1
砲術＝メック	5

クラス 偵察兵
経験点
搭乗メック エンフォーサー
所持金



サモンジ「しかしポートタウンは今、敵のメック2個大隊によって制圧されてますよ」
イワン「それにライオンハート城の方もメック1個大隊に包囲されてて、俺たちは身動きできないぜ」
GM『それは問題ない。ライオンハート城から惑星の大統領府ビルまで地下通路があるから、そこを通れば無事にポートタウンまでこれるだろう』
イワン「そんな便利な通路があるんだったら、自分がそこを通って逃げてくればいいんじゃないか?」
GM『それがそうもいかんのだ。実は、私はいま市庁舎の方にいるんだよ』
サモンジ「そらまたどうして?」
GM『要約して話そう。大統領はクリタ軍急襲の報告を受けて、対策を練るためにポートタウン市長と市庁舎で会議をしてたんだよ』
サモンジ「ちょっと危機感に欠けてるんでないかい?」
GM『市庁舎と大統領府ビルの間には秘密の地下通路があるから、そこを通って往来できるから大丈夫だと思ってたんだよ』
イワン「まあ、役人に危機感がないのはいつものことだろ」
GM『その点は大統領も素直に認めてる』
ソンドラ「反省はいいですから、話の続きを聞かせてください」
GM『敵はまず大統領府を包囲して、大統領の身柄を引き渡すよう要求した』
サモンジ「しかし、大統領はそこにはいなかった。大統領府を調べると秘密の通路を発見したので、これを進んでいくと市庁舎につながっていた。だから今度は市庁舎が包囲されている、ってことか」
GM『そんなところだね』
イワン「しかし、我々はライラ共和国との契約でこの惑星に駐屯してるんだ。正直いって、大統領一個人の命は大して重要ではないと考えられるんだけどな」
GM『その理屈はもっともだけど、大統領は、今回の場合は自分の身柄は重要じゃないかって言ってる。奇襲的な降下占領作戦にでたのも、自分を生捕りにするためじゃないかって』
サモンジ「話を聞くだけ聞いてみようか」
GM『これはこの惑星で私しか知らない事なのだが、緊急事態なので特別に教えることにしよう』
レベッカ「もったいぶらずに早く教えてよ」
GM『実はこの惑星にはメックの工場があるのだよ』
一同「え〜！」
GM『こんな辺境の惑星に、突然メック1個連隊もの大軍を投入してくるとは……。このことが関係しているとしか考えられない』
レベッカ「そういえば、クリタ領内にオンボロなメック修理工場があったような気がするけど……」
GM『ああ、あんな小さな修理工場とは比べものにならんよ。もっと巨大なメック製造工場だ』
サモンジ「な、なぜそーゆー事はもっと早く言わないかな……」
GM『メック工場とはいっても、壊れていて修復不可能だと言われている』
イワン「それにしても、戦略的に重要な拠点であることには違いないな」
GM『工場のメインプラントを再起動させる方法が、今の技術水準では全く分からないのだ。現段階で戦略的価値はないと判断しても間違いではないだろう』
ソンドラ「その工場跡ですけど、修理して使えるようにする研究は進めてるんですか?」
GM『ライラ共和国のほうで進めてるらしいのだが、これといって前向きな返事は聞いてない』
レベッカ「工場の話は分かったけど、それと大統領の身柄とどういう関係があるの?」
GM『工場の場所を知っているのが私だけなのだ。それに、私の家に代々伝わる〝鍵〟を使わなければ入り口は開かないと言われている』
イワン「その〝鍵〟はどこにある?」
GM『私が肌身離さず持っている』
ソンドラ「敵はどの程度まで情報をつかんでるんでしょうね?」
GM『おそらく、〝この惑星に工場がある〟〝大統領がその場所と鍵を持っている〟程度じゃないか』
サモンジ「根拠は?」
GM『敵はどうやら私を生け捕りにしたいようだ。工場の場所を知っているのなら私を殺して鍵だけ奪えば済むはずだから、工場跡の場所は知らないのだろう』
イワン「敵はどうやら工場を修理する方法を開発したようだな」
ソンドラ「多分そうでしょうね」
サモンジ「我々は工場の場所と鍵を、敵は工場を修理する方法を握っているわけか」
GM『その仮説が当たっているとすれば、大統領を絶対に敵に渡すわけにはいかないね』
イワン「しっかし、俺達でさえ知らなかったような情報が、どんなルートで漏れたんだ?」
GM『さあねぇ〜(この状況では分かるはずないよ)』
サモンジ「それはあとで考えればいいか」
GM『といったところで大統領との通信は切れるよ』
ソンドラ「じゃあ、今後のわたしたちの行動の方針を立てましょう」
イワン「まず、大統領を救出したとして、それからどうする?」
レベッカ「敵は工場を修理する方法を知ってるんだよね」
ソンドラ「大統領を救出したら、今度は敵陣に潜り込んでその情報を手に入れなければならないんでしょうか?」
サモンジ「そこまで我々がやる義理はないんじゃないか?」
イワン「その辺の所は援軍に任せるとして、俺たちは大統領と〝鍵〟を守りきればいいんだろ」
レベッカ「じゃあ守りに徹するわけね」
ソンドラ「派手な作戦はそのうちやってくる援軍に任せるとして、わたしたちは地道にできることを頑張りましょう」
サモンジ「(小声で)ところで中隊長、大統領が敵に捕まりそうになったらどうします?敵の手にわたすくらいなら、いっそやっちゃいますか?」
ソンドラ「私たちの手で殺せっていうんですか!?」
イワン「俺はどっちでも構わないけど、部隊としての意志は統一しておこうぜ」
GM『大統領が敵に捕まりそうになったら、無理せずに敵に渡したほうがいいだろう』
レベッカ「それでクリタの人に工場を修理してもらってから、奪いかえせばいいんだ」
GM「それがこの時代の一般的な考え方だね」
サモンジ「結局、我々としては全力を尽くして大統領の救出に向かうしかないということか。そうと決まれば急いで出発しよう」

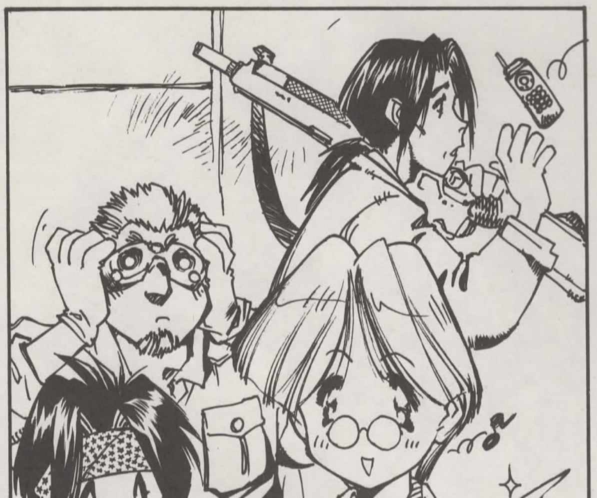
レベッカ「隊長、隊長」
サモンジ「どうした？　レベッカ」
レベッカ「こんなことになるんだったら、メック完全に修理しておけば良かったね」
ソンドラ「いつでもメックで出撃できる態勢にしておいたんですけどねぇ」
サモンジ「まあ、一生懸命考えても無駄になることだってたまにはあるさ（苦笑）」

潜入、そして脱出

GM「今回の大統領救出について、欲しい装備があれば、たいがいのものは揃うから遠慮なく言ってね」
ソンドラ「どうやって揃えるんですか？」
GM「ライオンハート城は、メック部隊の隊長の管理下にあるんだけど、守備隊員を惑星の政府から借りてるんだよ」
レベッカ「それで？」
GM「その守備隊員には、エニウェアの住民でもわりと金持ちの子弟がなることに決まってるんだ」
サモンジ「それは何故（なにゆえ）に？」
GM「言ってみれば留学みたいなもんだね。この時代だと、メック部隊の隊員という、わりとまだ文明の香りが残っている人間から吸収できることは多いからね」
ソンドラ「そんなものですかね？」
サモンジ「まあ、その理屈は分からんでもないな。でも、それと装備とどういう関係があるのかな？」
GM「金持ちの子弟だから、無駄に豪華な装備をもってるわけだ。今回はそれを徴発していいってさ」
イワン「じゃあ俺は暗号解読装置（コードブレイカー）を……」
ソンドラ「いくら何でも、それは欲張り過ぎです（笑）」

一同、相談のすえ装備を選びます。個人用の装備としてはレーザーライフルやSRMという、最高級の武器を選びます（防具は移動力を重視して防弾チョッキ）。また、高速振動剣や振動爆弾なども持って行くことにしました（何に使うことやら）。

GM「で、最後に中隊長から何やらリモコンのようなものを渡される」
ソンドラ「何ですか、これは？」
GM「『詳しくは知らんが、秘密の通路を通るためのリモコンだそうな』」
レベッカ「まあ、使い方は向こうについてみれば分かるんじゃない」
イワン「それでは出発するぜ」
サモンジ「できれば向こうに夕方到着するようにしたいね。救出作戦は夜やりたいから」
GM「了解。さて、地下道をとことこ歩いて行くと、どうやら目的地についたようです」
レベッカ「どんな感じになってんの？」
GM「登り階段があって、その先は行き止まりになってる」
イワン「とりあえず、行き止まりになってる壁を調べてみよう」
GM「どう見ても壁だねぇ」
サモンジ「壁が動いた跡とか、壁がずれた跡とかないの？」
GM「《星間連盟》時代の『ホコリがつかない壁材』でできてるから、分からないね～」
ソンドラ「それはお掃除が楽でいいですねぇ」
レベッカ「そーゆー問題じゃない気がする」
イワン「もっとよ～く調べてみるけど……」
GM「光学的に観測できるような隙間はないよ（キッパリ）」
サモンジ「とは言っても、ここしか考えられないよな。イワン君、リモコンを使ってみなさい」
イワン「了解。ぽちっとな（スイッチを押す動作）」
GM「すると、今まで完全に壁にしか見えなかったところが左右に開いて入口が現われる。エレベーターの入口のようだね」
レベッカ「これはびっくり」
イワン「中に入って……いいのか？」
サモンジ「とりあえず、行くしかないでしょ」
GM「中に入ると、それはまさにエレベーターそのものだ。上向きと下向きの矢印ボタンがついてる」
サモンジ「上に参りま～す」
GM「すると、ゆっくりとエレベーターが上に動き始めて、やがて停止する」
イワン「出た先に敵がいるかもしれない。ドアが開くと同時に散開だ」
サモンジ「ふむふむ、そうするのだ」
GM「ドアが開いた向こうには誰もいません」
レベッカ「あらあら」
ソンドラ「警戒して損しましたね」
GM「君たちがエレベーターから飛び降りると、出口だったところは音もなく閉まる。やっぱり継ぎ目がまったくない出入口になって、周りの壁と全然見分けがつかない」
サモンジ「さすが《星間連盟》時代の産物。忍者屋敷もびっくりの仕掛けだな」
ソンドラ「どんな比喩（ひゆ）ですか（笑）」
イワン「ここはいったいどこなんだ？」
GM「大統領府ビルの地下2階、倉庫として使われてる所だね」
レベッカ「周りの様子は？」
GM「使われなくなった机や書類ケースが雑然と並べられている。まるっきり倉庫だね。敵兵の姿は見えない」
イワン「市庁舎に通じる通路はどの辺りだ？」
GM「それは同じフロアのちょうど反対側にあたるかな？　今は敵兵の姿は見えないけど……」
サモンジ「と言って、そこを使うわけにはいかないよなぁ」
ソンドラ「その通路は敵に発見されたって言ってましたよね」
イワン「入り口にクリタ兵がいなくても、奥の方ではクリタ兵が見張ってるに違いないな」
レベッカ「それにきっと市庁舎側でバリケードを作ってあるよ。外を歩こうよ」
イワン「そのためにもまず、ここを脱出しようぜ」
ソンドラ「今は地下2階にいるんですから、とりあえず地上1階に出てみましょう」



イワン「警戒しつつ階段を登っていくけど」
GM「地上1階までは素直に登れるよ」
サモンジ「イワンとレベッカ、1階の様子をみてきなさい」
イワン&レベッカ「了解」
GM「じゃあその2人。〈忍び足〉技能ロールをお願いします」
イワン&レベッカ「成功」
GM「それでは足音を立てずに移動できた。どこを調べる？」
イワン「まずは出口だな」
GM「出入り口は1カ所を除いて塞(ふさ)がれてる」
イワン「出入り口を1カ所に限定して、警戒しやすくするためだな」
レベッカ「『塞がれてる』って、どうやって塞いであるの？」
GM「ガレキを積み重ねてバリケードをつくってある」
レベッカ「ガレキはどこから持ってきたんだろう」
サモンジ「そらまあ、近くの建物をメックで壊して作ったんじゃないか？」
イワン「ガレキをどけて通れるように……できるわけないか」
レベッカ「やっぱり作業用外骨格を持ってくればよかったね」
サモンジ「ガレキを動かす音はどうする。そんなことやってたら敵に気付かれるぞ」
ソンドラ「ところで、塞がれていない1カ所というのはどこなんですか？」
GM「正面玄関だね、50〜60メートル幅で、強化ガラス製の美しいドアがついてる」
イワン「見張りの兵士は？」
GM「歩兵はいないみたいだね」
サモンジ「はあ、歩兵はいないわけね」
ソンドラ「メックが見張ってるんですね（嘆息）」
サモンジ「見張りはさしずめ軽量級メック2機ってところかな？」
GM「うん、その通り。ローカストとスティンガーが1機づついる」
イワン「それだけ確認したらいったん戻って隊長に報告しよう」
サモンジ「ふむふむ、報告されよう」
ソンドラ「外でメックが見張ってるとなると厄介ですね」
レベッカ「軽量級メック2機でしょ。力押しで突破できるんじゃないの」
イワン「お前、生身の人間がメックに立ち向かえると本気で考えてんのか？」
レベッカ「言ってみただけなのに〜」
サモンジ「ローカストとスティンガーか。追加放熱器のない機体ばかりだな」
ソンドラ「SRMのインフェルノ焼夷弾(しょういだん)で動きを止めて、その隙に横を走り抜ける……ですか？」

インフェルノ焼夷弾は短距離ミサイルランチャー用の特殊なミサイルです。強力な粘着力と引火性を兼ねそなえた特殊な燃料を空中で散布して、メックの熱状態を増加させます。
　命中判定は短距離ミサイルランチャーと同様に扱います。メックに命中してもダメージは与えませんが、3ターンの間10点の熱を発生させ続けます。これにより、メックの行動はかなり制限をうけます。とくに追加放熱器のない機体では、歩いただけでも過熱することになります。もちろん、射撃にも大きな影響が出ますが……。

イワン「その作戦は無謀だな。その2機種は熱のでないMG(マシンガン)を装備しているからな」
ソンドラ「キック攻撃もありますね」
イワン「それに、この状況で逆に俺が見張りのメックに乗ってたとしたら、出てきた人間には加熱覚悟の全力射撃して、確実に息の根を止めようとするね」
サモンジ「イワンの言う通りだ。他の方法を考えよう」



一同、しばらく考え込みます。持ってきた装備品を見ていろいろとアイデアを出しますが、結局は……。

イワン「確か高速振動剣って、フェロクリートくらいは切れたよな。これで近くの下水道までトンネルを掘ってこのビルを脱出するってのはどうだ？」
サモンジ「う〜む。それが一番安全そうだな。ちょっと時間はかかりそうだけど」
ソンドラ「ポートタウンの下水や電気、ガスなどの地下トンネルの地図は持ってきてるんですよね？」
GM「もちろん」
レベッカ「じゃあ、この建物から一番近い下水道に向かってトンネル工事開始だ〜」
GM「OK。地下で工事を始めれば、地上にいるメックに音を聞かれる心配はないだろう」

大統領救出作戦

GM「トンネル工事にどれだけ時間がかかったかはサイコロ2個振って決めますね……4時間かかったよ」
サモンジ「ここに到着したのが午後7時とすると、午後11時ってとこか」
イワン「夜が明けないうちに作戦を完了したいからな。先を急ごう」
ソンドラ「大統領府ビルの脱出は成功しましたが、市庁舎にはどうやって入り込みます？」
レベッカ「やっぱり下水道からトンネル掘って入るのが一番安全だと思うよ」
GM「それでは誰か代表してサイコロを2個振ってみて。ちなみに、小さいほうが君たちに有利だからね」
サモンジ「6と6で12……」
GM「おやまあ。それは、市庁舎の最寄りの

下水管からトンネル工事したら12時間かかるってことだね」
レベッカ「たいちょお〜!」
サモンジ「そう責めるなよ〜」
イワン「12時間か……ちょいと危険だな。他の方法を考えようぜ」
ソンドラ「とりあえず下水溝を出て、歩いて市庁舎まで近づくことにしましょう」
GM「ふむ、では市庁舎まで1キロほどの地点で地上に出たことにしよう」
イワン「外の様子はどうなってる?」
GM「街灯は消えてるし、明かりのついた建物はほとんどないね」
レベッカ「停電かな」
イワン「敵が送電施設を制圧して、市内への電力の供給を止めてるんじゃないか?」
ソンドラ「制圧を容易にするためですね」
GM「まあ、そういうことですな」
サモンジ「それは理にかなってるな」
イワン「低光量ゴーグルもあることだし、明かりはつけずに歩いていこう」
GM「OK。とりあえず、付近までたどり着いた。付近にはメックが12機待機している」
サモンジ「ががーん。予想より3倍くらい多い(笑)」
ソンドラ「1個中隊ですね」
GM「ウォーハンマーが1機いて、サーチライトをONにして正面玄関を警戒してます」
サモンジ「そーいや、ウォーハンマーにはそんな装備もあったなぁ」
イワン「出入り口はどうなってる?」
GM「大統領府ビルと同じように、正面玄関以外の出入り口にはガレキが積まれていて通れなくなっている」
レベッカ「他に出入り口はないの?」
GM「隣のビルから渡り廊下が延びてたんだけど、射撃か何かで崩されてるね」
ソンドラ「隣のビルとはどれくらい離れてるんですか?」
GM「15mくらいだけど」
サモンジ「なるほど、それだけ離れていれば通れない……と普通は思うだろうなぁ」
イワン「確かに、敵も警戒はしてないだろうけど、どうやってそれだけの距離を飛び越えるんだ?」
サモンジ「誰も飛び越えろとはゆーとらん。橋をかければいい」
ソンドラ「ひょっとして、わたしの出番ですか?」
イワン「〈補修/整備=一般〉技能があるのはあんただけだからな」
レベッカ「というわけで副長、工具セットとありあわせの材料で橋をつくるのだ!」
サモンジ「あう〜。それは私のセリフ……」

さて、イワンとレベッカは辺りを偵察して、敵が渡り廊下のあった場所を警戒していないことを確認します。その間、ソンドラは隣のビルにあったスチール本棚などを材料に、人間が乗れるだけの強度を持った即席の橋、というより渡し板を作ります(〈補修/整備=一般〉技能ロールが必要です)。サモンジは……。

サモンジ「私はやることないし、ゆっくり茶でも飲んでようかな」
ソンドラ「隊長、やることないんだったら手伝ってください。力仕事はお任せしますから」
サモンジ「へ〜い……」

作業開始から1時間後、渡し板が完成しました。設置にも成功し、一同は市庁舎へと乗り込みます。

レベッカ「今いるのは地上2階だよね」
サモンジ「大統領がたてこもってるのは?」
GM「地下のシェルター」
イワン「まずは入口に近づいて、敵の包囲網を調べてみようぜ」
サモンジ「それではやっぱりイワンとレベッカの2名、偵察に行ってくるのだ」
GM「近づく人は〈忍び足〉技能ロールね」
イワン&レベッカ「成功」
GM「地下1階の一角にバリケードが作ってあって、見張りが2人いる」
レベッカ「ここだ〜!」
イワン「ここが本当にシェルターの入り口なのか?」
GM「地図によると、ここに間違いない」
イワン「敵兵の装備は?」
GM「普通のライフルだね。暗視ゴーグルはつけてるようだけど」
レベッカ「見張りは本当に2人だけなのかな」
イワン「歩兵部隊はまだ到着してないようだし……本当に2人しかいないんじゃないか」
レベッカ「どうするの?」
イワン「危険を排除して進む」
GM「それは見張りを銃で撃つってことですかい?」
イワン「その通り。こっちも軍人、向こうも軍人だろ。仕事だから恨みっこなしだぜ」
GM「その覚悟があればいいけど……」
イワン「地獄で会おうぜ」

個人戦闘のルールは、メック戦闘のルールによく似ています。細部のルールは異なりますが、宣言や判定の順序はほぼ同じです。

まず主導権を決めて、負けたほうから1人ずつ移動します。次に射撃の宣言を行ない、同時に解決します。射撃には(メックの射撃同様)攻撃者と目標の移動/状態などによるさまざまな修正が加わります。命中したら命中部位を決めて、ダメージを適用します。

その後、白兵戦の宣言/解決を同様に行なって、戦闘ターンが終了します。

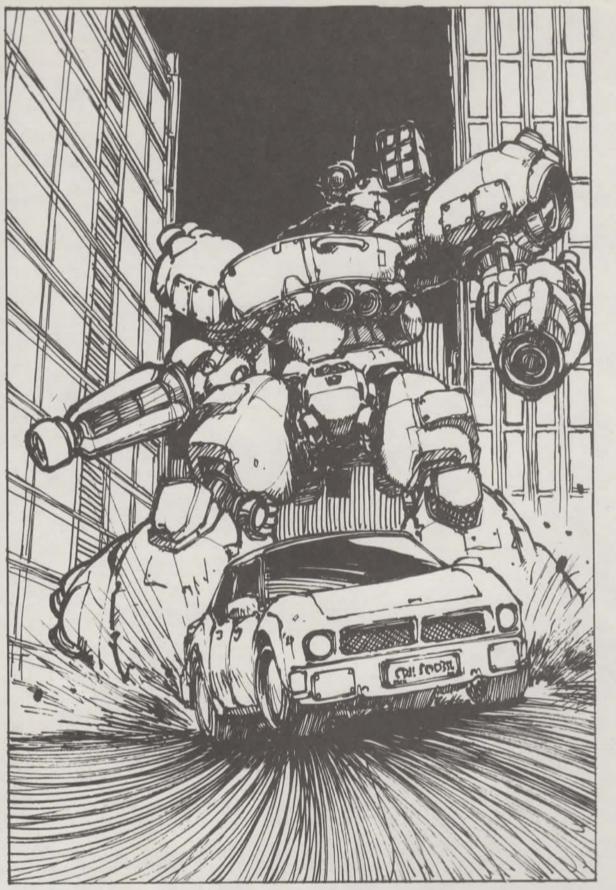
なお、このキャンペーンでは簡易個人戦闘ルールを用いています。

GM「距離は30m、目標値を計算して」
イワン「明かりの修正はどうする?」
GM「薄明かりだけど、暗視照準装置もってんでしょ。明かりの修正はない」
イワン「んじゃ、基本目標値が5、近距離だからそのまま、3ターン狙って-3、目標値は2だから、判定するまでもなく命中だな」
レベッカ「あたしは3以上だから判定するね……命中」
GM「では命中箇所を決めて」
イワン「胴体に20点」
GM「それは部位別耐久度が0になってるな。致命的打撃を決めて」
イワン「内臓破裂。生きてる?」
GM「(ころころ)今はね」
レベッカ「あたしは左腕に15点。致命的打撃はありで……腕骨折」
GM「はいはい」
イワン「見張りは無力化した?」
GM「2人とも気絶したね。まだ生きてるし、運がよければ生き残れるだろう」
イワン「戻って隊長たちを呼んでこよう」
サモンジ「呼ばれて来て、血だらけの見張りを発見するわけだな」
ソンドラ「急いで応急手当します!」
GM「腕を撃たれた人のほうは応急手当でなんとかなるけど、胴体の人のほうは病院で手当しないと……」
イワン「といって、病院に連れていく訳にはいかないだろ。先を急ごう」
ソンドラ「でも……」
サモンジ「とにかく、ここは先へ急ぐのだ」
ソンドラ「……はい」
GM「先には大きな金庫みたいなドアがある」
レベッカ「中とは連絡がとれないの?」
サモンジ「ここからライオンハート城まで通信を入れて、直通回線を使って連絡を入れるという方法もあるけど……」
ソンドラ「ここからの通信は傍受される可能性が高いですね。そばにメックがいますから」
イワン「このシェルターは〈星間連盟〉時代に作られたのか?」
GM「いや。この建物はここ数十年のうちに

建てられたものだけど……」
イワン「それだったら、シェルターのドアの鍵は開けられるかもしれない」
サモンジ「なるほど、ここ数十年のうちに建てたものなら、技術レベルは3だ」
レベッカ「イワンでも十分望みがあるね」
GM「ほんじゃ試してみなさい」
イワン「まずは警報がないかどうか調べてみよう。この判定はGMがやるんだよな」
GM「(ころころ)ない、と思った(本当にないんだけど)」
イワン「じゃあ、錠にとりかかろう」
GM「技術レベル3の電子センサー式の錠前で、技能ロールへの修正は+8ね」
イワン「基本が4で、開錠装置で-1の修正、これに+8で合計11か……」
レベッカ「この技能ロールって1回失敗したら再挑戦できないの?」
GM「再挑戦はできるけど、技能ロールに失敗すると警報が作動すると思ってね」
イワン「警報はない……と信じてるから、利用可能経験点を使わずに、開くまで努力しよう……1回目の試みは失敗だけど?」
GM「罠(わな)はないみたいだ。成功するまで判定してくれたまえ」
イワン「ふぅ、10回目にようやく成功だ」
GM「1回の試行に10秒かかるから、今ので100秒。約2分かかったことになる」
サモンジ「急がないと、見張りを倒したのがばれて大変なことになるぞ」
GM「(あれから何分経過したか、ちゃんと覚えてるからね。本当に急いだ方がいいよ)」
ソンドラ「ドアは結局開いたんですか?」
GM「鍵は開いてますが、ドアはまだです」
サモンジ「まず、ちょっとだけドアを開いて「撃たないでくださーい。味方でーす」と言ってみよう」
GM「『味方だと? 証拠を見せてみろ!』」
サモンジ「大統領いますか~? 駐屯メック部隊のクライン大尉の命令で助けに来ました。地下道通ってとっとと帰りましょうよ~」
GM「『地下道通って』というフレーズで味方だと信用してくれたようだね。向こうからドアを開けてくれる」
イワン「ふう。危うく味方同士で撃ちあいになるところだったぜ」
GM「シェルターには数十人隠れているんだけど、その中に最近見た顔があるう」
サモンジ「大統領かな?」
GM「その通り。大統領はこの数時間ですっかりやつれたようだね。ずいぶんすっきりした顔になってる(笑)」
サモンジ「大統領、問題の〝鍵〟とやらはどこです?」
GM「『ここにある』といって見せてくれる。外見は現実世界(1990年代)のアメリカ大統領が持ってる核のボタンが入ったアタッシェケースだと思ってちょうだい」
サモンジ「大統領、それを一時期我々に預けてもらう訳にはいきませんか?」
GM「『それは困るな……しかし、どうしてそんなことを?』」
サモンジ「大統領がその〝鍵〟を持ったままだと、大統領がクリタ軍に捕まったときに我々シュタイナー軍は切り札をすべて失ってしまうことになります」
イワン「とっておきの切り札はなるべく分散して持っていたいからな」
GM「『なるほど、そういうことなら分かった』と言って〝鍵〟を預けてくれる」
サモンジ「確かに預かりましたよ。これは私が持っておこう」
レベッカ「やることはやったし、急いで帰ろうよ」
ソンドラ「連れて逃げるのは大統領一人でいいんですか?」
イワン「安全性を考えると、連れて帰る人数は少ないほうがいいな」
サモンジ「しかし、この一緒に隠れていた人達が納得するかな~」
GM「それは大統領が説得してくれる。みんな事の重大さは分かってるからね。納得してくれたよ」
サモンジ「どうやら説得に成功したようだな」
ソンドラ「それでは出発しましょう」
イワン「来たときと同じルートで特に問題はないよな」
サモンジ「うむ、よきにはからえ」

迫るウォーハンマーの影

GM「では地上2階の渡り廊下の所までは何事もなく移動できる」
レベッカ「渡し板になにか問題でも起こったの?」
GM「君らは機敏に板の上を歩けると思うけど、大統領はどうするの?」
イワン「命綱つけてれば、大丈夫じゃないのか?」
ソンドラ「一応わたしたちも命綱はつけてますし」
GM「あっそう。じゃあ大統領にも普通に歩いて渡らせるわけね。やっぱり敏捷力の能力値ロールが必要だけど」
サモンジ「まあ、失敗したら失敗したで、命綱があるから」
GM「(敏捷は平均ちょい下と考えて5、能力値ロールは9以上だね……これは普通失敗するって……)転落してますけど」
レベッカ「もうー。どんくさいんだから」
ソンドラ「引っ張りあげましょう」
GM「さて、君たちがもたついているうちに、クリタ軍に動きがあった」
サモンジ「やばい、気絶させた見張りが見つかったか!」
GM「ウォーハンマーが上半身をくるくる回してサーチライトで辺りを調べると、暗闇の中に君たちの姿がばっちりと浮かび上がる」
ソンドラ「大変! 急がないと」
GM「大統領を引っ張り上げるのは間に合ったけど、ウォーハンマーには気づかれてしまったようだね」
サモンジ「早く下水にもぐりこめ!」
GM「でも出入り口はここから1キロほど離れたとこなんですけど」
レベッカ「1キロ離れてたら、大統領と一緒じゃ、何分かかるかわかんないよ」
GM「それではメック戦闘開始。こちらの戦力はウォーハンマー1機。そちらの戦力は歩兵5人」
イワン「うわぉー。ちょっと待て~!」
GM「まず第1戦闘ターン。ウォーハンマーは君たちの方に向き直って移動終了」
サモンジ「とりあえず、このビルの1階に移動しよう」
GM「それでは第2ターン。ウォーハンマーは君たちのいるビルの隣に侵入して移動終了。まだ射線は通ってない」
サモンジ「イワン! そこらに止めてある車輌を今すぐ徴発しろ。私が許す!」
イワン「了解。腕がなるぜ」
ソンドラ「それって車を盗めってことですか」
レベッカ「あとで返すから許してもらおうよ」
GM「そういう問題かぁ?」
サモンジ「我々の生命だけではなく、この方面でのシュタイナー軍の命運がかかっているのだ。車泥棒くらい見逃してもらおう(笑)」
イワン「乗用車の鍵程度なら、俺は判定の必要なく開けられるぜ」
ソンドラ「鍵の解除にかかる時間は10秒ですから、ちょうどバトルテックの戦闘ターンと同じですね」
レベッカ「というわけで、このターンはイワンが車の鍵を開けて終わり」
GM「それでは第3ターン。ウォーハンマーは建物をつき進み、君たちのいる側へと迫りついた」
イワン「このターンはまだ、建物の陰になって射撃できないよな」
GM「鍵なしで車のエンジンをかけるのは〈補修/整備=一般〉技能かな?」



レベッカ「わざわざ直結〈鍵なしでエンジンをかける方法〉しなくても、〈保安装置解除〉技能で十分じゃないの？」

GM「そうか。所詮（しょせん）は機械的な鍵だから、それでOKだな」

イワン「というわけで、やっぱりこれも判定の必要なくエンジンがかかるわけだ」

サモンジ「レベッカ、運転は任せた」

レベッカ「まっかせてよ」

GM「さて第4ターン。ウォーハンマーが遂に姿を現わす。君たちの車の目の前だ」

ソンドラ「来ちゃいましたね～」

GM「ちなみに車のデータは通常の地上車扱いでいいね。巡航9MP、限界14MPで、装甲は各面に2点」

サモンジ「マシンガンには耐えられる装甲か。頼もしい限りだねぇ（嘆息）」

ソンドラ「限界時MP14ということは、全速で14ヘクス移動できるんですよね」

GM「14MPをすべて使えば、交差点を曲って死角に逃げ込むことができるけど」

サモンジ「ここは市街地だから、当然舗道だな」

イワン「舗道上を全速移動で曲がるとスリップするかも知れないぜ」

全速移動というのは、メックにとっての走行にあたります。メックと同じように、舗道で全速移動中に進路を変えたりするとスリップする可能性があります。

レベッカ「ここでスリップすると……」

GM「建物にぶつかってダメージをうける。まあ、全員死亡は確実でしょう」

ソンドラ「でも、巡航ではウォーハンマーの射界から逃げられないんですよね」

サモンジ「〈こっちが9ヘクス移動して相手が走行したと仮定すると、PPCが中距離で、平均的なメック戦士なら……〉ぶつぶつ」

イワン「何計算してるんだ？」

サモンジ「（ぽん、と手を叩いて）レベッカ、巡航で9ヘクス前進しなさい」

レベッカ「はあ？」

サモンジ「大丈夫だ、敵のPPCは命中しないから（キッパリ）」

レベッカ「そうですかぁ？ じゃあ9ヘクス前進しますけど……」

GM「それでは射撃を宣言します。地上車に左右のPPCを発射します」

サモンジ「こっちの射撃はないぞ（笑）」

GM「じゃあ、解決しますね。目標値は……」

サモンジ「自分が走行して、〈砲術＝メック〉技能の基本目標値が4の一般兵なら、目標値は11だ！」

ソンドラ「これをさっき計算してたんですね」

サモンジ「目標9ヘクス移動で+3、自分が走行で+2、9ヘクスはPPCの中距離だから6、合計11だ」

GM「まったくその通り」

イワン「そして、さらに利用可能経験点を100点ずつ使って目標値を2上げる」

サモンジ「そう、その通り。貴様の射撃は既（すで）に外れている！」

GM「なるほど、〈操縦＝車輌〉技能の基本目標値6のレベッカが、10ヘクス以上移動した時のスリップを避ける（+4）技能ロールを成功させるより安くあがるわけか」

レベッカ「隊長偉～い」

GM「ウォーハンマーの両腕から放たれたPPCは車をかすめて地面の舗装を溶かす。んで、君らはその横を走り抜けて行くわけだ」

サモンジ「ふぅ～、間一髪セーフだ」

イワン「このまま大統領府ビルまで急ごう！」

事件は解決……しない

地下道から大統領府ビルに戻った一行は、トンネルを発見して待ち受けていたクリタ兵を一蹴し、無事ライオンハート城に到着します。

GM「『いやはや、御苦労さん』とはクライン大尉の弁」

サモンジ「しかし、大統領だけ救出してどうなるってんですか？ 状況はちっとも良くなってないですよ」

GM「いや、それどころか悪くなってる（苦笑）。ポートタウンの宇宙港が制圧されて、そこに軌道上で待機していたオーバーロード級降下船が降下してきた」

イワン「あ～あ。ついに恐怖が空から降ってきたか」

ソンドラ「でも打つ手がないですね」

GM「クリタ軍はポートタウンの〝解放〟を正式に発表し、新政府の樹立を宣言した」

サモンジ「〝解放〟ねえ」

GM「しょうがないから、こっちも対抗して、ライオンハート城に臨時の大統領府を設立して、政府の無事をアピールすることにした」

イワン「〝臨時の大統領府〟って、スタッフはどうした。大統領一人じゃねぇか（笑）」

ソンドラ「でもまあ、大統領と〝鍵〟はこちらが握ってるんですし、よしとしましょう」

レベッカ「切札を持ってるのはこっちだよね」

サモンジ「そうかぁ？ 単にババ抜きでババを引かされただけのような気がするぞ」

敵の降下船は着陸し、味方の増援はまだ来ない。敵の正体、そしてどこから情報が漏れたのかも謎のまま。圧倒的に不利な状況のサモンジたちを襲う、さらなる不幸とは一体何か？ そして工場の場所、〝鍵〟、修理方法の3つを最初に手に入れるのはどの勢力か？

突如明らかにされた惑星エニウェア上のメック工場の存在が、辺境に嵐を巻き起こす！

以下次号、お先真っ暗な独立愚連隊の明日はどっちだ！

サモンジ「もしもしGM、ひょっとしてこのまま次号に続くのかな？」

GM「そーだよ」

一同「うわー！ 本当にお先真っ暗だ～！」

（つづく）

BATTLE OVER:3025

バトル・オーバー:3025《第5回》

ヘッポコピー。あぁ、なんて屈辱的な響き!
読者の応援むなしくまた負けた独立愚連隊
このままでは、PCの面目が立たないぞ!!
不屈だ独立愚連隊。勝利を摑むその日まで

BATTLETECH



AUTHOR 黒田和人とグループSNE
KAZUTO KURODA & GROUP SNE
企画デザイン工房
ILLUSTRATOR 戦船(いくさぶね)
IKUSABUNE
MAP DRAWER 瀧口天晴
APPARE TAKIGUCHI

BATTLE FILLE #4

はじめに

阪神大震災にあわれた読者の皆さんに心からお見舞い申し上げます。

　グループＳＮＥは神戸に本社があるのですが、幸い関係者に犠牲は出ませんでした。心配して頂いた皆さんにはこの場を借りてお礼をいわせて頂きます。

　バトルテック読者参加企画『ＢＡＴＴＬＥ ＯＶＥＲ：３０２５』は、読者のみなさんに最強のバトルメックを開発してもらおう、という企画です。皆さんに設計してもらったメックで模擬戦を行い、その結果をリプレイ形式で報告します(応募要綱は78ページです)。

　さて、前回は移動力の異なる50トンメック同士の戦いで、無惨に敗れさったサモンジ小隊。あまりの情けなさに、遂には「ヘッポコピー」呼ばわりされるはめになってしまいました。

　今回のレギュレーションは前回と全く同じものです。屈辱に燃えるサモンジたち独立愚連隊を迎え撃つのは、やはりＧＭ率いるテストパイロット軍団です。

　さて、今回のサモンジたちの運命やいかに……。

GM「というわけで、今回使用するメックを各自紹介してください」

エンドウ「武装の略号は76ページを参照してくれたまえ」

レベッカ「カテゴリーⅠはね、トリスタンって子だよ。ＰＰＣ２門とＭＬ４門装備してる」

エンドウ「追加ＨＳは何器あるんだ？」

レベッカ「両手両脚に、合計８器ついてる」

エンドウ「まあ、そんな所だな。全力射撃しても熱がたまらない機体よりは、適度に過熱できるほうがいい設計だといえるね」

サモンジ「カテゴリーⅡは私のワウワウだ。ＡＣ20とＳＬが１門ずつ、それにＬＲＭ５が２門装備されている」

GM「ＡＣ20かあ〜。敵にまわすとイヤだなぁ……」

エンドウ「『ＬＲＭ５は、だれもＡＣの射程に入ってくれないと悲しいから積んでいる』ってのがいいよなぁ（笑）」

イワン「カテゴリーⅢは俺のファランクス・ＨＣだ。ＬＲＭ20が１つとＬＲＭ５が２つ装備だぜ」

GM「なかなか渋い装備の組合せですねぇ」

エンドウ「ＬＲＭの弾薬が頭に装備してある辺りがなんとも……」

レベッカ「カテゴリーⅣはわたしのウッドマンです。ＭＬ３門、ＳＬ７門装備の接近戦専用メックですね」

GM「その応募用紙に書込まれた読みやすい字には見覚えがあります。前回も採用された方のメックじゃないですか？」

エンドウ「うむ。前回のカテゴリーⅠとⅣの設計者だ」

ソンドラ「前回の復讐だそうです。前回の教訓を活かして、異端児的なメックを設計されたそうです」

GM「ファランクスが遠距離専用、トリスタンが遠距離向き、ワウワウが近距離向き、ウッドマンが近距離専用ってとこですか」

エンドウ「うまく機能すればいい小隊になるな」

サモンジ「それではＧＭ側のメックを紹介してもらおうかな」

GM「カテゴリーⅠは、驚異のＬＲＭ５×10門装備、スペトゥムだ」

サモンジ「その手の超攻撃型メックは、決まって手脚の装甲が薄いんだよな」

GM「しまった〜。すでに弱点を見切られてしまったか〜」

ソンドラ「その程度の弱点、すぐに分かりますよ（笑）」

GM「カテゴリーⅡは『にせメックシリーズ』の中から選んだハンマーだ」

レベッカ「ウォーハンマーのニセものなんだって」

サモンジ「むう、ＰＰＣ２門装備か？」

エンドウ「そこまでの重量はなかったようだ（笑）。主力はＬＬ２門」

GM「加えて装備はＭＬ×２、ＳＲＭ６×１、ＳＬ×４、放熱器はきっちり６器ついてるよ」

ソンドラ「ＬＬが至近距離でも不利な修正がない分、隣接しての攻撃力はウォーハンマーを上回ってますね」

GM「カテゴリーⅢはＭＬ×10装備のスーパーノヴァ。怒らせると怖いぞ（笑）」

レベッカ「全部当たればダメージ50点？」

イワン「でもやっぱり装甲が薄いんだよな」

GM「うん（笑）」

サモンジ「カテゴリーⅣは？」

GM「ＳＲＭ４×２、ＳＬ×３装備のホッパー。歩行時ＭＰ６だけど、ジャンプ時ＭＰが５っていうのが渋くていいですね」

サモンジ「長距離専用が１機、接近戦専用が２機、バランス型が１機、接近戦専用が２機か……」

GM「ちょっと違う。狂ったメックが２機と、まともなメックが２機でしょう（笑）」

エンドウ「この編制だと、攻撃力重視の２機のメックに暴れられたら厄介だな」

イワン「ところで、今回ＧＭ側にはＡＣ20装備のメックはいないのか？　いかにもＧＭが好きそうな武器なのに」

GM「いや〜。『全部当たれば50点ダメージ』のメックの方に心を惹(ひ)かれたから、ＡＣ20装備のメックまでは手が届かなかったのよ」

エンドウ「さて、戦闘の前にルールの説明だ」

・戦闘区域はちょうどマップ1枚分

・初期配置は、GMはマップのヘクス番号が書かれている方向から、PC側はその正反対の方向から侵入

・勝利条件は互いの全滅

サモンジ「了解、始めましょうか」

エンドウ「それでは、第４回ＢＯ模擬戦(ファイト)〜」

GM「レディ〜」

一同「ゴー！」

　第１ターンの移動。まずは互いの支援機が有利な地形に移動します。ＧＭ側は、とりあえずハンマー（ニセウォーハンマー）を支援機として運用することにします。何気なく歩行を選んだスペトゥムですが、実はこれが疑問手でした。目前の高度３の丘陵に射線を遮(さえぎ)られ、ほとんど射撃ができない位置です。

　ＰＣ側もトリスタンを支援機として運用する方向で展開していきます。ファランクス・ＨＣと２機並んで丘陵を登ります。

　ＧＭ側スーパーノヴァと、ＰＣ側ウッドマンは、互いにジャンプ移動で森に飛び込んで、次のターンの移動に備えます。残るはＧＭ側

▶キャラクター紹介　(ORIGINAL CHARACTOR:RULIAØ46)



ヨシヒロ・エンドウ博士

BO計画の実質的責任者。怪物的なメックの開発に命をかけるマッド・エンジニアだ。GMとふたりで、毎回奇妙奇天烈なメックを採用する



ユージン・サモンジ



ソンドラ・アランソン



イワン・グラスノスキー



レベッカ・ベイオネット

メックウォーリアー・リプレイでおなじみ、通称〝独立愚連隊〟。通算成績１勝２敗。現在の称号は〝ヘッポコピー〟だ

のホッパーとサモンジのワウワウです。

GM「相手の支援機が丘陵に登ったとすると……ここらへん（地図上の1412、1513、1514ヘクス）で戦いたいですね」

エンドウ「相手が登った丘陵のガケ下に潜り込むわけか。その位置なら、敵の支援機からは死角になるな」

GM「うまくすれば戦局を有利に持っていけると思うんですよ」

エンドウ「しかし、そう都合良くいくかな。それとも、何か考えがあるのか？」

GM「何も考えずまっすぐ突っこむ、ってのはどうでしょうか」

レベッカ「9歩前進するの!?」

ソンドラ「防御地形も何もありませんよ」

イワン「自分の移動による修正だけで勝負する気か」

サモンジ「しかしその移動は……」

ここでGMは危険な賭けに出ます。カテゴリーⅣのホッパーに、15XXの直線コースを9ヘクス進ませます。もちろん、射線を遮るものは何もありません。さらに恐ろしいのは……

サモンジ「私が走って近づけば、AC20の近距離まで踏み込めるな」

ソンドラ「罠かもしれませんが……期待値はこちらの方に分があるんじゃないですか？」

イワン「突っこんでもいいんじゃないか。このターンと、次のターンくらいまではAC20を撃てるチャンスができるんだからな」

レベッカ「隊長、ご～ご～」

サモンジ「よし、誘われてみよう！」

GMの挑発をうけて、サモンジのワウワウが直進してきます。距離は3ヘクス、AC20には最適の距離です。

このターンの射撃フェイズ。ホッパーとワウワウ以外のメックの射撃はすべて外れです。

GM「まずはこっちの全力射撃……SRM4が1射命中しただけ～」

エンドウ「まあ、このターンGM側はダメージを与えるのが目的じゃないからな」

サモンジ「それではこちらのAC20の一撃が、目標値8で……」

ソンドラ「サイコロ2個振って、8以上の目が出れば命中ですね」

イワン「当ててくださいよ」

エンドウ「はずしどころだな」

GM「命中率4割、4割、4割……」

サモンジ「ちぃ！　はずしたか」

GM「ふぅ……。何とかなったぁ」

エンドウ「ホッパーの装甲なら、『1撃だけは』耐えられるとはいえ、喰らわないに越したことはないな」

ソンドラ「問題は次のターンですね」

第2ターンの移動フェイズです。互いの支援機が射撃しやすい位置に移動を終了します。

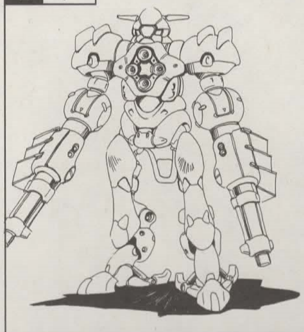
GM「う～む。ワウワウの横に、きれいに1本道が見えているなあ」

サモンジ「なに？　脇をすりぬけて後ろに回りこもうって？」

エンドウ「そこはレベッカやイワンからは射

PC側

Ⅰ 3/5

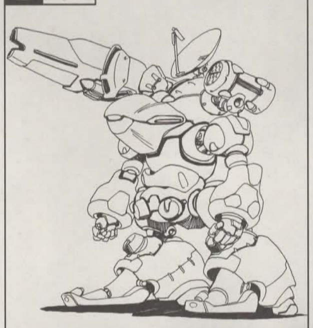


TRISTAN

装甲：頭部９／胴中央24-5／左胴18-5／右胴18-5／左腕16／右腕16／左脚10／右脚10
兵装：ML×４（胴中央２、左右胴１）、PPC×２（左右腕１）
放熱器：８（左右腕２、左右脚２）
基本戦術：水地に入れるなら入る。水地以外での全力射撃は避ける。脚が細いので格闘は避ける。PCの場合、射撃のうまい人が……
GMひとりこと：つくば市の粒子加速器から名前をとられたとのこと。名前の由来通り粒子ビーム砲主体の武装です。確かに、この種のメックに射撃のうまい人（レベッカ）が乗ると怖いですね。

TRS-N7 トリスタン　　設計　三重県　安東　智さん

Ⅱ 4/6

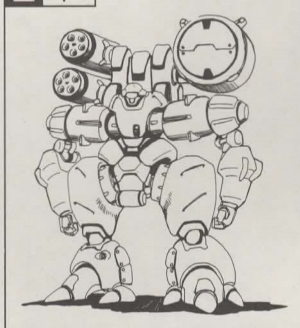


WOW-WOW

装甲：頭部９／胴中央26-5／左胴19-5／右胴19-5／左腕12／右腕12／左脚24／右脚24
兵装：SL×１（頭部）、AC20×１（右胴）、LRM５×２（左胴）、弾薬（AC20）×２（胴中央）、弾薬（LRM５）×１（左胴）
基本戦術：「AC20よ当たれ～」と某衛星放送のCMのようにつぶやきながら、敵のⅠ、Ⅱ、あたりを黙々と目指してプレッシャーをかける。LRM５はだれもACの射程内に入ってくれないと悲しいから積んでいるだけなので、適当にポコポコ撃っておく。
GMひとこと：AC20でおどかしながら、LRM５を〝ポコポコ〟撃つというコンセプトはなかなか見事なものだと思います。しかし、CMネタはすぐに風化しますね～（笑）。

WOW-4W ワウワウ　　設計　愛知県　横井智之さん

Ⅲ 5/8

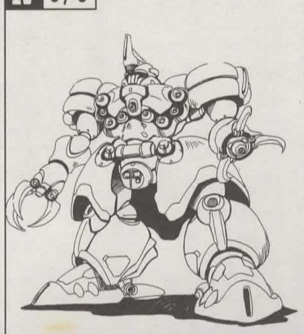


PHALANX-HC

装甲：頭部９／胴中央24-5／左胴18-5／右胴18-5／左腕10／右腕10／左脚16／右脚16
兵装：LRM５×２（左胴）、LRM20×１（右胴）、弾薬（LRM５）×１（左胴）、弾薬（AC20）×２（頭部、胴中央）
放熱器：２（左右脚１）
基本戦術：イワン用。適地からの20連攻撃のみ考える。布陣のためなら移動も辞さない。
GMひとこと：LRM５とLRM20 の併用という発想がユニークですね。移動力のある支援機なので、有利な地形まで自分で移動していってミサイルの雨を降らせるという作戦もとれます。

SPT-1H ファランクス・HC　　設計　岡山県　鳳龍さん

Ⅳ 6/9



WOODMAN

装甲：頭部９／胴中央23-8／左胴18-6／右胴18-6／左腕16／右腕16／左脚24／右脚24
兵装：SL×７（胴中央１、左右胴３）、ML×３（頭部、左右腕１）
JJ：６（左右胴１、左右脚２）
基本戦術：〝支援機つぶし〟。移動力と頑丈さを活かして、LRMなどを持つ支援機に接近しつつレーザーを撃ちまくり、隣接して格闘戦にもちこむ。
GMひとこと：GM側希望と書かれていたにもかかわらず、バランスの良さと明確なコンセプトを気に入ったソンドラさんが強く要望したのでPC側での使用となりました。本当に明確なコンセプトのもとに作られた（でも十分対応が効く）シャープな設計ですね。

WDM-26 ウッドマン　　設計　北海道　平野正和さん

撃をうけない位置だな。これは面白い」
GM「というわけて、ホッパーがワウワウのま後ろに移動」
レベッカ「そこだと、あたしからは見えないから援護ができませ～ん」
イワン「最初にGMが言った通りの展開に近づいてきたな」
ソンドラ「では、わたしがさらにその後ろに回り込みますね」
GM「走って届くのか！　それは考えてなかったな……」
ソンドラ「えっへん（いばりっ）」
GM「まずいよな～。ワウワウを撃つにはウッドマンに背中を向けなきゃならないじゃないか」
エンドウ「忘れたか？　ソンドラ副長は『路傍の石』だ」
GM「（いきなり冷静に戻って）そうですね。じゃあ、ウッドマンに背面を向けましょう」
ソンドラ「ひどい～。完全に無視してる～」

結局、移動終了時にはファランクス・HCとトリスタン（PC）の登った丘陵の崖下に、ウッドマン（PC）－ホッパー（GM）－ワウワウ（PC）－スーパーノヴァ（GM）の順に、きれいに並ぶことになりました。それから少し離れてスペトゥムとハンマー（GM）が部分的隠蔽の位置に陣取っています。互いに背後を取り合う、油断のならない状況です。

さて、このターンの射撃フェイズです。

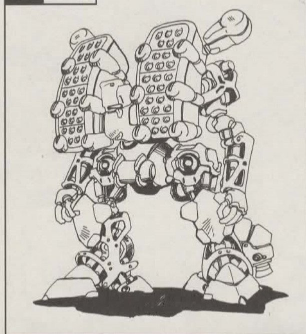
GM側はもちろんワウワウに4機ともほぼ全力射撃です。

PC側はワウワウとウッドマンがホッパーに全力攻撃です。トリスタンとファランクス・HCはスーパーノヴァを狙撃します。

イワン「LRM一斉射撃……！　はずれたかあ」
レベッカ「PPCが2発……こっちもはずれ」
GM「ふうっ。スーパーノヴァは無傷か。結構ヤバかったなあ」
エンドウ「そいつは装甲が薄いからな。なにか1発でもまともにくらったらアウトだろう」
サモンジ「当ててほしかったなぁ～」
GM「では問題のホッパーへの射撃だな。来なさい！」
ソンドラ「ソンドラいきま～す。MLが1本、SLが7本飛びます。目標値は8です」
レベッカ「なんでMLを全部撃たないの？」
エンドウ「解説しよう。熱状態の都合上、腕装備のMLは撃たずにパンチしたほうがいいからだ」
イワン「しかも背面からだから、上半身に集中することを考えるとパンチのほうが効率がいいんだよな」
GM「あいよ。そいつは覚悟のうえだ」
ソンドラ「（ころころ……）MLが1本、SLが2本しか命中しませんでした（泣）」
GM「むう。4割ならそんなもんだ。場所をどうぞ」
ソンドラ「……だめです。腕とか脚にしか当たりません」
GM「おっしゃあ！」
イワンラ「腕や脚なら正面も背面も一緒だな」
レベッカ「せっかく回り込んで撃ったのに、無駄になっちゃったね」
エンドウ「やはり『路傍の石』（笑）」
ソンドラ「え～ん、みんながいじめる～」

GM側

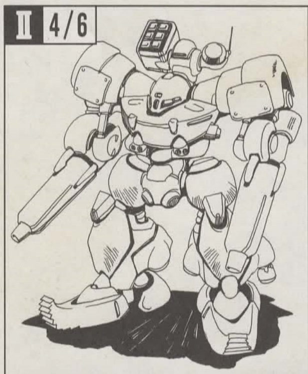
Ⅰ 3/5　SPETHUM



装甲：頭部８／胴中央27-5／左胴18-5／右胴18-5／左腕０／右腕０／左脚５／右脚５
兵装：LRM５×10（左右胴５）、弾薬（LRM５）×４（左右胴２）
放熱器：３（胴中央、左右脚１）
JJ：３（胴中央、左右脚１）
基本戦術：すばやく山地を確保、熱を気にしながら射撃するが、いざとなったら全力射撃を連続で叩き込む。
GMひとこと：常時６～７本発射可能なLRMは、相手に常に致命的命中の恐怖を与えます。終盤の削り合いでも威力を発揮するでしょう。

STM-2G スペトゥム　設計　埼玉県　あ～るインダストリーさん

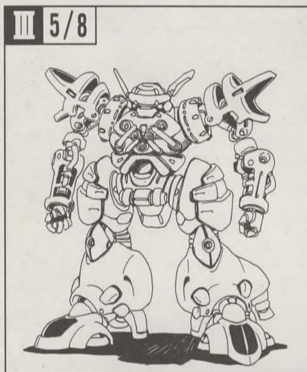
Ⅱ 4/6　HAMMER



装甲：頭部９／胴中央16-5／左胴13-5／右胴13-5／左腕15／右腕15／左脚12／右脚12
兵装：SL×４（左右胴２）、ML×２（左右胴２）、LL×２（左右腕１）、SRM６×１（右胴）、弾薬（SRM６）×１（右胴）
放熱器：６（頭部、左胴、左右脚２）
基本戦術：ウォーハンマーそっくりの外観を持つメック（目つきが悪かったり、足の先がとんがっていたりする）。LLを使いながら敵に接近し、至近距離ではブレストファイヤーもどき攻撃をしかける。せいぜいウォーハンマーのふりをして相手をびびらせる。
GMひとこと：至近距離での〝ブレストファイヤーもどき〟とのことですが、本家よりも攻撃力があります。それにPPCではなく最低射程のないLL装備なので、至近距離での攻撃力はウォーハンマーを遥かに上回ります。ちょっと装甲が薄いところまで本物そっくりなところがいいですね（笑）。

HMR-6R ハンマー　設計　埼玉県　土屋政一さん

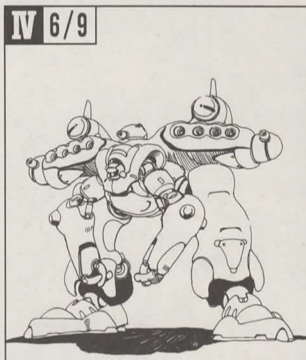
Ⅲ 5/8　SUPER-NOVA



装甲：頭部９／胴中央10-5／左胴0-0／右胴0-0／左腕０／右腕０／左脚20／右脚20
兵装：ML×10（頭部、胴中央、左右胴４）
放熱器：10（左右胴５）
JJ：５（胴中央、左右脚２）
基本戦術：常に全力移動して、敵の命中率を下げる。致命的な部分がないから、装甲が薄くても接近戦を行う。ただしAC20には注意。チャンスがあれば全力ML×10＝50点ダメージを使う。
GMひとこと：いやー、ML×10本＝50点ダメージですねぇ。それに尽きます（笑）。腕の装甲がないメックはときどき見かけますが、左右の胴体の装甲がないメックは珍しいですね。

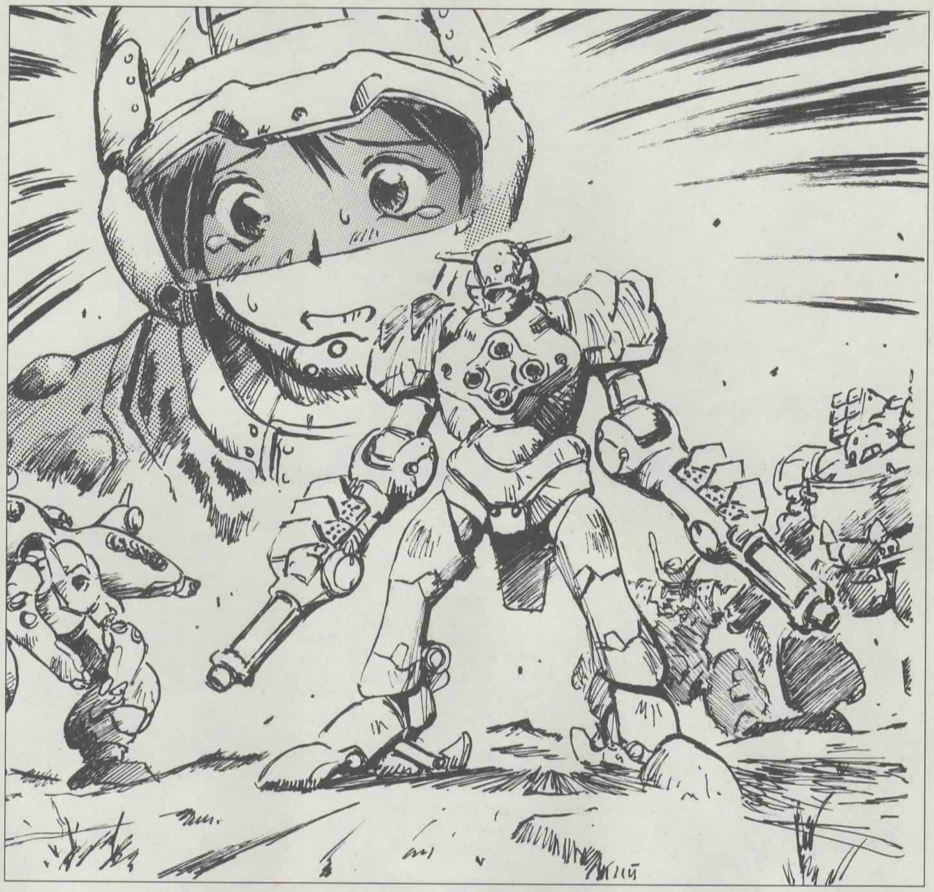
SUN-3T スーパーノヴァ　設計　愛知県　五二四さん

Ⅳ 6/9　HOPPER



装甲：頭部９／胴中央22-5／左胴18-5／右胴18-5／左腕15／右腕15／左脚24／右脚24
兵装：SL×３（胴中央、左右胴１）、SRM４×２（左右胴１）、弾薬（SRM４）×１（胴中央）
放熱器：１（右脚）
JJ：５（胴中央、左右脚２）
基本戦術：射撃修正＋３のためのJJ×５なので、どんどん活用してください。基本的には格闘用のメックです。（ジャンプの場合）全ての武器同時発射は最後の手段ということで。
GMひとこと：走って全力射撃なら熱がたまらないメックです。歩行時MP６のところにJJ５基というところや、主武器がSRM４であるところなどが渋さを感じさせます。

HPR-5J ホッパー　設計　栃木県　松本　太さん

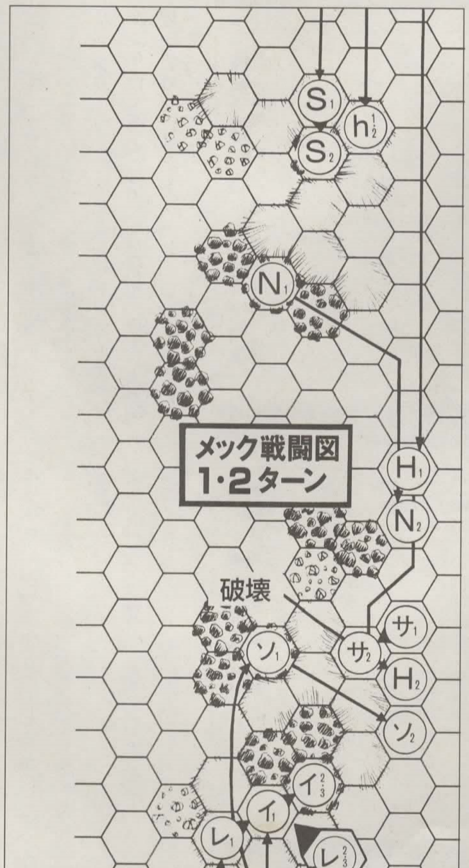


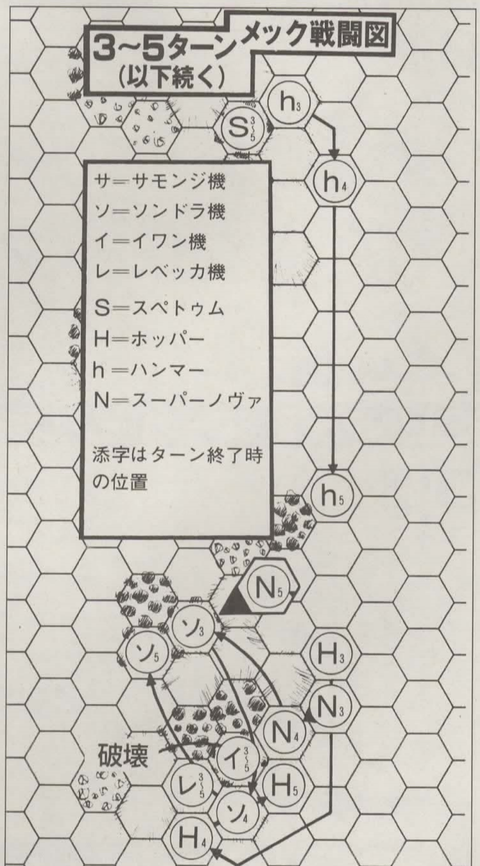
サモンジ「続いて私が。AC20が目標値6で飛ぶぞ」
GM「これは喰らってもしょうがない。もともとAC20を1発は受ける予定だったし……」
エンドウ「どこに当たるかが問題だな」
レベッカ「それによってこっちの作戦もかわるよね」
サモンジ「(ころころ) 外した……」
GM「本当!? らっきー」
イワン「ここで外すか～! 隊長」
エンドウ「ま、サイコロでそういう目が出たんだからしょうがないな」

GM「それでは反撃ゆくぞ! まずはスペトゥムのLRM、合計45本攻撃だ」
ソンドラ「50本飛ぶんじゃないですか?」
GM「全部撃つと過熱して射撃に修正がかかる (笑)」
エンドウ「その位置なら移動力が減るのは構わないが、射撃に修正がかかるのはまずいな」
GM「目標値は7」
サモンジ「命中率は6割か」
GM「(ころころころ……) 7本命中」
イワン「9本中7本命中か、どこが6割だよ(苦笑)」

GM「左側面からの攻撃。命中箇所は……左胴致命的命中が1箇所あるよ～ん」
サモンジ「ぎょぎょっ」
GM「致命的命中が2箇所あります」
エンドウ「装備欄にはLRM5が2門と、弾薬が1トン分。サイコロ1個振って5か6が出たら誘爆して終わりだな」
GM「(ころ) 5ですねえ」
サモンジ「どか～ん!」
レベッカ「たいちょぉ～」
サモンジ「…………(あまりのことに声が出ない)」
イワン「まずい。いきなりバランスが崩れてしまった」
エンドウ「う一ん。GM側の他のメックの射撃の目標がなくなっちゃったねぇ」
GM「残りのメックの射撃はどうしてくれるんだ? せっかくほとんど全力で射撃したのに～」
サモンジ「うるさ～い! (怒)」

事実上、この2ターンの攻防がすべてでし





た。PC側のメックは3機になってしまったのに対して、GM側のメックは4機ほとんど無傷で残っています。

　GM側は落ち着いて1機ずつPC側のメックを駆逐しにかかります。まずはイワンのファランクス・HCがスーパーノヴァの猛攻を受けます。第4ターンに8本、第6ターンに7本のMLを命中させられて、胴中央中枢が0になるという大往生を遂げます。

イワン「LRMしか装備していない機体に接近戦をさせるな～！」

GM「支えるべき戦線を支えるべき人が早々に星になってしまったからねぇ」

サモンジ「…………」

　第7ターン、レベッカのトリスタンが丘陵を追い立てられます。3機に囲まれつつもなんとかスーパーノヴァを葬り去ります。

『支援機殺し』というコンセプトで設計されたウッドマンは、この時スペトゥムの目前に迫り全力射撃の構えをとりますが、スペトゥムは微動だにせずトリスタンにミサイルの照準を合わせます。

GM『路傍の石』だ。怖くない、怖くない……」（実は内心怖い）

ソンドラ「え～い。全力射撃！　ML1本とSL3本しか当たりませ～ん（泣）」

GM「ふう、助かったあ」

ソンドラ「なんでこっちの射撃だけ当たらないんですか？」

サモンジ「今日はこっちのサイコロ運が悪いんだよ。そういうことにしておこうか（苦笑）」

GM「ではお返しのミサイル50本攻撃だ！」

レベッカ「返す相手が違うよ～（泣）」

　トリスタンは、スペトゥムのLRM50本攻撃をまともに受けてしまいます。両脚の下腿（かたい）、脚駆動装置とジャイロ1箇所に致命的命中が発生し、事実上立ち上がれなくなりました。



GM「〈操縦〉ロールで12の目を出せば立ち上がれるんじゃないかい？」

レベッカ「12かぁ、うーん……」

ソンドラ「こんなことなら〈操縦メック〉技能も成長させておけばよかったですねぇ」

イワン「まあ、今さら言ってもしかたないな」

　伏せたままでも十分射撃のできるレベッカですが、徐々に攻撃力を削がれて第11ターンに力つきます。

　この時点で完全にPC側の勝ち目がなくなりました。投了でゲーム終了です。

サモンジ「今回の負けはなぁ、なんか、納得いかないものがあるぞ」

GM「勝てばいいんだよ、勝てば（笑）」

一同「次は勝ぁっ！」

総括

GM「エンドウ博士、今回のGM側の勝因は……やりはアレですかね」

エンドウ「アレしかないんじゃないか？」

サモンジ「へいへい。どーせみんな私が第2ターンで沈んだのが悪いんですよ」

レベッカ「あ～あ。隊長がいじけてる」

ソンドラ「でも、致命的命中はしかたないと思いますよ」

サモンジ「違う。その前の突出と、ミサイル攻撃に左側面を向けたことが……」

イワン「そもそも、あの移動は失策なのか？必ずしもそうとは言えないと思うぜ」

GM「あの移動は正解だったと思いますよ」

エンドウ「ダメージの期待値は明らかに勝ってるし……あれは突進して良かったんじゃないかな？」

ソンドラ「あと、第2ターンのミサイル攻撃に左側面を向けるのはしかたがないと思いますよ。そうしなければホッパーに背面を向けることになりますからね」

イワン「ホッパーはSRM4を積んでるからな。背面に8点のダメージが集中すると装甲を貫通するおそれがあるぜ」

エンドウ「あの反応も仕方なかろう」

GM「まあ、致命的命中は本当に『運が悪かった』ということであきらめなさい」

サモンジ「むう……」

GM「その後のGMの移動に極端にひどいミスはなかったからね。あそこから逆転はちょっと辛いんじゃないかな？」

エンドウ「今回のPCたちの称号は？」

GM「そうですね、今回は運が悪かっただけですから、ヘッポコピーのままにしておきましょう」

サモンジ「はやく人間になりた～い！（笑）」

ソンドラ「わたしたちは妖怪人間ですか（苦笑）」

GM「さて、次回のお題はどうしましょう？」

エンドウ「そうだね～。同じ構成のメックで戦うという設定ではなく、PCがある特定の

敵を倒せるかどうか……てのはどうかな」
ソンドラ「接近戦用と支援用に役割のはっきり別れた部隊がいいんじゃないですか？」
サモンジ「なるほど、既存のメックでそういう小隊をつくって、我々の乗る試作メックでそれを倒すという訳だな」
GM「接近戦用と支援機かあ……デモリッシャーとアーチャーなんてのはどうでしょう?」
エンドウ「そらまた極端に分業化された部隊だなぁ」
PC一同「え～!?」
GM「ついでにマップもシティテックのものを使いましょう」
エンドウ「それは面白いな」
GM「では今回のお題は『アーチャー×2、デモリッシャー戦車×2の部隊に市街戦で勝てるメック小隊』ということで」
サモンジ「我々の乗るメックの構成は?」
GM「45トンで歩行時MP6、60トンで歩行時MP5、65トンで歩行時MP4、85トンで歩行時MP3、の4機」
イワン「重量じゃ負けるけど、アーチャーを接近戦に引き込めばなんとかなるだろ」
サモンジ「『市街戦で勝てるメック』ってのがポイントだな」
GM「各メックには誰を搭乗させたいかのリクエストを添えてくださいね」
エンドウ「君達の自信作を待っているぞ!」

注目!

ここでGMよりお知らせがあります。最近レギュレーション違反のメックがまた多くなってきました。単純な計算や記入のミスがないよう、応募用紙に書き込む前にはしっかり検算して、書き込んだ後は記入ミスがないよう確認してから投函してくださいね。

現在の所、もっとも多いレギュレーション違反は「〝機体中枢〟の2倍を越えて装甲を割り振っている」というものです。特に左右や中央の胴体で多く見られます。正面と背面の装甲を加えたものが中枢の2倍を越えている場合は失格です。落ち着いて計算してくださいね。

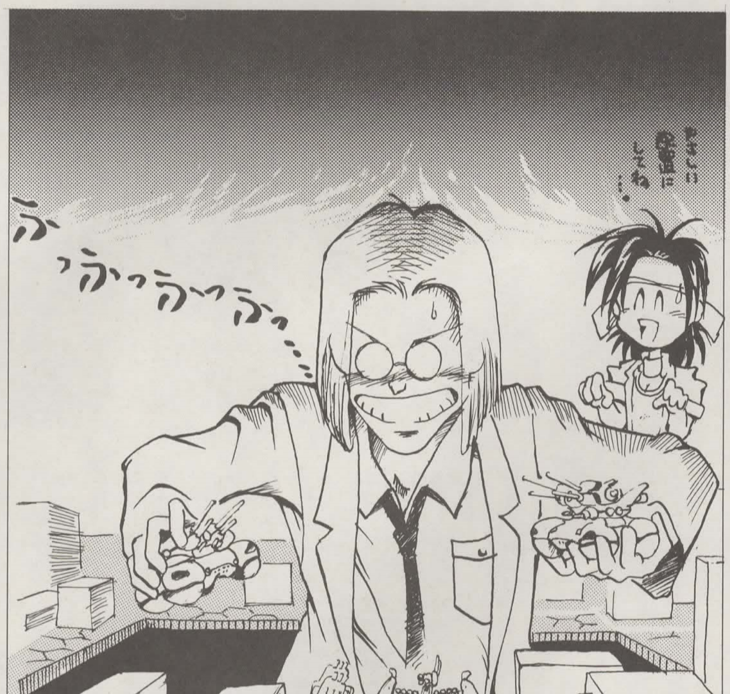
もう1点、レギュレーション違反ではないのですが、次のようなお願いがあります。

実弾兵器を複数種装備している場合は、複数の種類の弾薬を積まなければなりません(これはまあ、当然ですね)。この場合、どの部位に何の弾薬が装備されているのかを明記しておいてください。

具体的には「追加兵装」の欄に、「弾薬（LRM5)」のように弾薬の種類まで書いてあると非常に助かります。これがないと、「実弾兵器が2種類、弾薬は3トン分」というときに、「どっちの武器用の弾薬を2トン分積んであるんだろう?」と悩んでしまいます。

設計思想にも直接関わってくる問題なので、ぜひともそこまで詳しく記入してください。お願いします（実弾兵器が1種類しかないときには「弾薬」とだけ書かれていても全く問題ありません)。

それでは皆さんの応募を待っています。また次号でお会いしましょう。



仮想敵メックデータ

アーチャー

総重量70トン　移動力４／６

全装甲値	208	
中枢耐久値	頭：３	
	胴中央：22	左右胴：15
	左右腕：11	左右脚：15
装甲値	頭：９	
	胴中央：33／10	左右胴：24／６
	左右腕：22	左右脚：26
武器弾薬	LRM20×２（左右胴）	
	弾薬×４（左右胴２）	
	ML×４（左右腕１、胴中央背面２）	

デモリッシャー戦車

総重量80トン　移動力３／５

全装甲値	160	
中枢耐久値	各10	
装甲値	前面：40	左右側面：30
	後面：40	砲塔：20
武器弾薬	AC20×２（砲塔）	弾薬×４

注）市街地マップでは『バトルテック市街戦ルール』を使用します。
追加ルールの詳細は『シティテック』をご覧ください。

バトルテック読者参加企画、『BATTLE OVER：3025』では、読者のみなさんに最強のバトルメックを開発してもらおう、という企画です。

みなさんに設計してもらいたい機体の基本仕様はこちらから「基本機体データ」として提示します。みなさんはこの「基本機体データ」を元にして、武器や装甲などを追加し、これまで紹介されたことのない新型メックを設計してもらいます。

募集する機体データは4種類。付属の記録シートをコピーし、それぞれ1機ずつデータを記入し、78ページの応募方法を見て送ってください。

応募された機体データは厳正な審査を行い、各種別ごとに優秀作を1機ずつ選んで、データを紙面に発表します。

メック設計講座

『バトルテック』のメック設計のルールは、メックを初めて設計しようという人には少し難しいので、この記事では本来のルールより、少し簡単なルールになっています。

《基本中枢》（ベーシックストラクチャ）

まず当コーナーのルールでは、メックのフレームやエンジン、操縦席等をひとまとめにしています。このひとまとめになっている部分を〈基本中枢〉と呼びます。

完全なバトルメックは、〈基本中枢〉の重量と、あとで説明する〈追加兵装〉の重量の合計がメック全体の重さを表す〈機体重量〉と一致していなくてはなりません。

【まとめ、その1】

機体重量＝基本中枢（t）＋追加兵装（t）

《追加兵装》（オプション装備）

基本中枢は、骨組みにエンジンや操作系機器が組み込んであるだけの単純な構造です。

この基本中枢に、敵を攻撃するための火器や、攻撃に耐えるための装甲、ジャンプジェット等を組み込んで、ようやくバトルメックはその機能を整えます。そのための追加パーツを〈追加兵装〉と呼びます。

1 装甲（アーマー）

〈装甲〉は攻撃から機体を守るための大切なパーツです。装甲は重量1tで装甲点16点分に相当し、メックに装甲を装備させる場合は、必ず0・5t単位で（つまり装甲点8点単位で）メックに搭載してください。

各部位に装甲を割り振る時は1点単位で割り振ります。ただし、〝機体中枢値〟で示される耐久度の2倍を越えてはいけません。特に注意が必要なのは胴中央、左右胴で、これらの箇所には正面／背面の区別があり、この制限は正面／背面の合計で課せられます。

ただし、頭部は例外的に9点まで自由に割り振ることができます。

【まとめ、その2】

・装甲は1tで16点。0・5t単位で装備させる。

・〝機体中枢値〟の2倍を越えて割り振れない。ただし、頭部だけは例外的に9点まで自由に割り振れる。

2 武器

武器は敵メックとの戦闘には欠かせない大切な装備です。詳しくは【武器表】を参照してください。

武器表に書かれている幾つかの数値については、以下の説明を参考にしてください。

熱：熱は、その武器を使用した際に機体に発生する余分な熱エネルギーです。

ダメージ値：ダメージ値は、その武器が目標に与えるダメージを表します。

ミサイル兵器以外は一定のダメージを与えますが、ミサイル兵器のダメージは命中弾数表でランダムに決定されます。

射程：メックに搭載される兵器には「近距離」「中距離」「遠距離」の3段階に分かれた射程距離が定められています。もちろん遠くなれば命中しにくくなります。つまり射程の長い武器ほど遠くを的確に狙えるわけです。

最低射程：長射程武器には、近すぎると逆に命中しにくいものがあります。詳しくは武器表の最低射程を参照にしてください。

重量：重量はその武器の重さです。各カテゴリーに、何tの追加兵装を搭載できるかよく考えて武器を選択してください。

装備欄の数：それぞれの武器を搭載したとき、幾つの装備欄が必要か記されています。

弾薬：レーザー、PPC以外の武器は弾薬を必要とします。弾薬を搭載する場合、必ず1t単位で搭載します。

【まとめ、その3】

【武器表】参照のこと。

3 ジャンプジェット（JJ）

メックは移動の際、地形によって大きく移動力に影響を受けます。しかし、このJJを用いることで地形の影響を受けることなく移動することができます。

ジャンプ移動力はJJを1基搭載することで1移動力得ることができます。この移動力は、データシートの〝ジャンプ時MP〟の部分に記入します。

JJの重量は以下の通りです。

・10～55tの場合、1基あたり0・5t

・60～85tの場合、1基あたり1t

【まとめ、その4】

・1基あたり、1移動力得られる。

・1基あたり、1装備欄が必要。

・1基あたり、重量が0・5tか1t。

4 追加放熱器

バトルメックが移動や射撃を行うと、機体が発熱します。その熱を効果的に排熱するためのパーツが〈追加放熱器〉です。

メックのエンジンは、熱を10点放熱する能力を持っています。しかし強力な火器やJJを使用すると、到底それでは追いつきません。

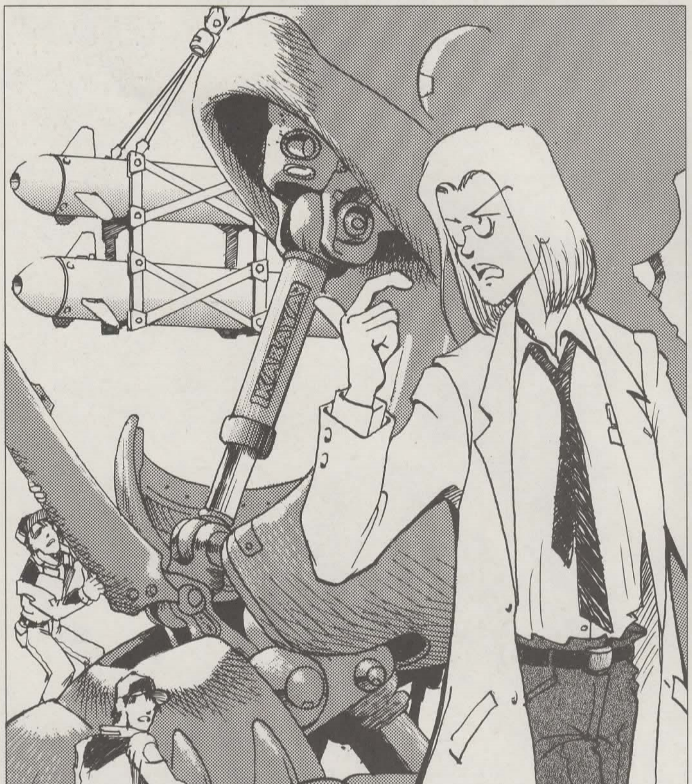
追加放熱器は、1器追加するごとに1点余分に放熱することができます。

【まとめ、その5】

・1器あたり、熱を1点放熱する。

・1器あたり、1装備欄が必要。

・1器あたり、重量1t。



武器表									
種類	熱	ダメージ	最低距離	近距離	中距離	遠距離	重量	弾薬／トン	装備欄の数
小口径レーザー(SL)	1	3	−	1	2	3	0.5		1
中口径レーザー(ML)	3	5	−	1〜3	4〜6	7〜9	1		1
大口径レーザー(LL)	8	8	−	1〜5	6〜10	11〜15	5		2
粒子ビーム砲(PPC)	10	10	3	1〜6	7〜12	13〜18	7		3
オートキャノン／2(AC2)	1	2	4	1〜8	9〜16	17〜24	6	45	1
オートキャノン／5(AC5)	1	5	3	1〜6	7〜12	13〜18	8	20	4
オートキャノン／10(AC10)	3	10	−	1〜5	6〜10	11〜15	12	10	7
オートキャノン／20(AC20)	7	20	−	1〜3	4〜6	7〜9	14	5	10
マシンガン(MG)	0	2	−	1	2	3	0.5	200	1
火炎放射器(F)	3	2	−	1	2	3	1		1
長距離ミサイル									
5連(LRM5)	2	＊	6	1〜7	8〜14	15〜21	2	24	1
10連(LRM10)	4	＊	6	1〜7	8〜14	15〜21	5	12	2
15連(LRM15)	5	＊	6	1〜7	8〜14	15〜21	7	8	3
20連(LRM20)	6	＊	6	1〜7	8〜14	15〜21	10	6	5
短距離ミサイル									
2連(SRM2)	2	＊	−	1〜3	4〜6	7〜9	1	50	1
4連(SRM4)	3	＊	−	1〜3	4〜6	7〜9	2	25	1
6連(SRM6)	4	＊	−	1〜3	4〜6	7〜9	3	15	2

＊長距離ミサイルは1本命中ごとに1点のダメージを与えます
＊短距離ミサイルは1本命中ごとに2点のダメージを与えます

追加兵装表			
名前	効果	重量	装備欄数
追加放熱器(HS)	1器につき放熱能力が1上昇	1	1
ジャンプジェット(JJ)	1基につきジャンプ移動力+1	0.5／1	1

機体データ記録シートの書き方

メック設計概要については以上の通りです。ここからは完成したメックのデータを記録シートへと記入する方法を述べます。

79ページにあるのが「機体データ記入シート」の記入例です。これを参考に、各自の機体データを記入してください。

各項目には番号がふってあります。それに対応した箇所の本文の説明を読みながら、各記入項目に関してチェックしてください。

①「1　各基本機データの記入」
②「2　追加兵装の決定」
③「2−1　ジャンプ能力の決定」
④「2−2　追加放熱器の決定」
⑤「2−3　装甲の決定」
⑥「2−4　武器弾薬の決定」
⑦「2−5　記入シートの確認」
⑧「3　『この機体の基本戦術』について」

1　各基本機データの記入

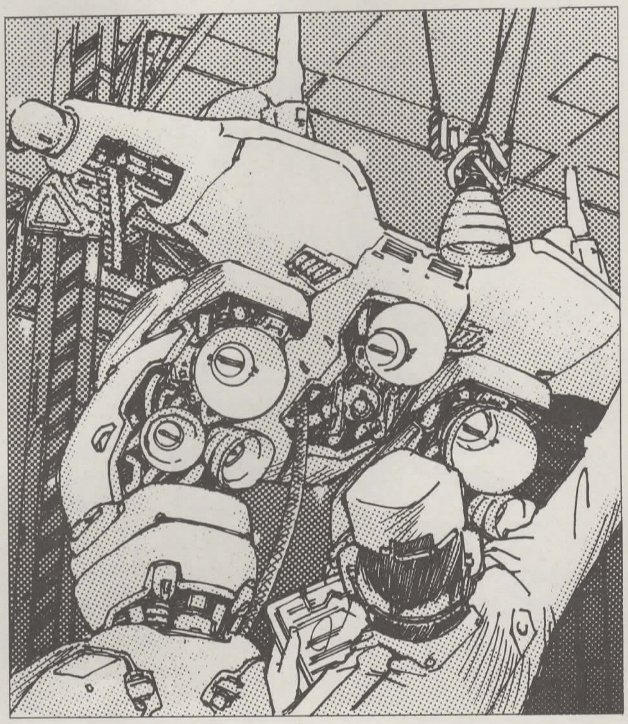
各カテゴリー・クラス別の機体データを、まず【基本機体データ表】から書き写してください。書き写す必要があるデータは、各機体ごとの以下のデータです。

a、カテゴリー・クラス名
b、機体重量
c、基本中枢重量
d、移動力（歩行MP／走行MP）
e、機体中枢値

2　追加兵装の決定

2−1　ジャンプ能力の決定

JJを脚か胴のいずれに装備し、ジャンプ移動ができるように設計します。搭載するJJの数は、「記入シート」の〝ジャンプ時MP〟の欄に記入してください。ま



た、JJをどの部位に装備するのかを〈追加兵装〉の欄に記入してください。

2-2 追加放熱器の決定

余分な熱を放熱する放熱器を、何器搭載するかを決定します。

搭載する放熱器の数は、「追加放熱器」の欄に記入してください。また、追加放熱器をどの部分に装備するか、〈追加兵装〉の欄に記入してください。

2-3 装甲の決定

装甲は各部位ごとの「装甲値」の欄に記入してください。

2-4 武器弾薬の決定

メックに搭載したい武器を【武器表】から選択してください。この時、ミサイル、オートキャノン、マシンガンには、別に弾薬を搭載するのを忘れないでください。

武器をどの部位に装備するかを決め、〈追加兵装〉の欄に記入してください。

2-5 記入シートの確認

追加兵装は、規定の搭載重量以上に搭載することはできませんし、部位ごとの装備欄数以上に搭載することもできません。弾薬は必ず1t単位で搭載します。

記入シートの一番下の"計～t"には、追加兵装すべての重量の合計を記入してください。

3 『この機体の基本戦術』について

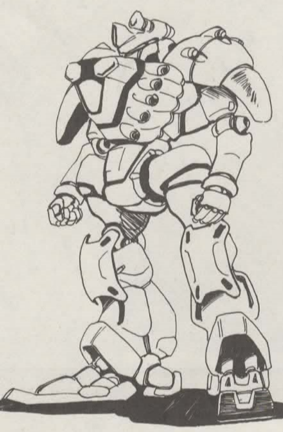
この欄には、各機体がどのような目的をもって設計されているかというコンセプトを記入してください。

ただし、「別紙参照」は極力ひかえてください。基本的な戦術を、欄内にコンパクトにまとめて書くようにしてください。

条件つき戦術などについては、欄内に入る文章量であれば認めます。

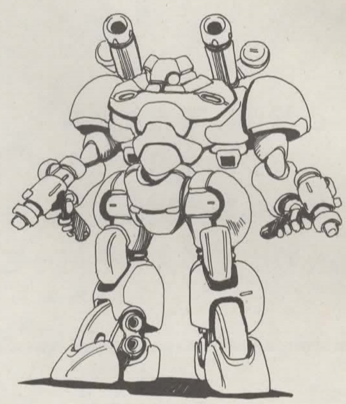
基本機体データ

カテゴリーⅠ



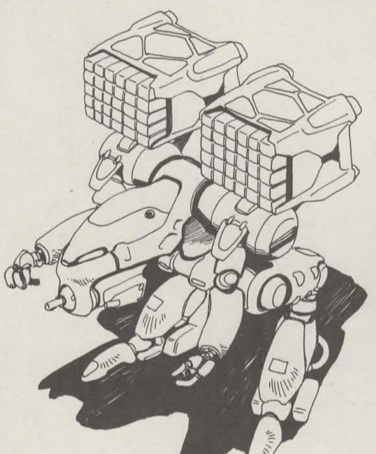
移動力：歩行6／走行9
機体重量：45トン
基本中枢重量：25トン
機体中枢値：頭部3
胴中央14　左／右胴11
左／右腕7　左右脚11
追加兵装：20トン

カテゴリーⅡ



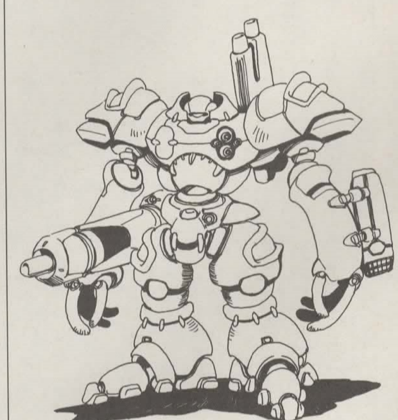
移動力：歩行5／走行8
機体重量：60トン
基本中枢重量：31トン
機体中枢値：頭部3
胴中央20　左／右胴14
左／右腕10　左／右脚14
追加兵装：29トン

カテゴリーⅢ



移動力：歩行4／走行6
機体重量：65トン
基本中枢重量：26トン
機体中枢値：頭部3
胴中央21　左／右胴15
左／右腕10　左／右脚15
追加兵装：39トン

カテゴリーⅣ



移動力：歩行3／走行5
機体重量：85トン
基本中枢重量：42.5トン
機体中枢値：頭部3
胴中央27　左／右胴18
左／右腕14　左／右脚18
追加兵装：42.5トン

BATTLE OVER:3025



応募方法

自信作はできたかな？　作成したメックは左ページの記入例を参考に、応募用紙に書き込んで送ってくれ。イラストも待ってるぞ！

「バトル・オーバー：３０２５」は読者が作るページです――本コーナーでは、みなさんのご応募をお待ちしています。

●応募データの再チェック

作成したデータを封筒へつめる前に、もう一度次の項目をチェックしてください。

「応募用紙の枚数」

応募用紙は各カテゴリーごとに1枚、合計4枚を1口としてご応募ください。なお、応募用紙のフォーマットに沿っていれば、自作の用紙も使用できます。

「データの記入もれ」

データ記入欄に記入もれはありませんか？　もし、記入もれがある場合は、採用できない場合があります。

「装備欄のチェック」

部位ごとに定まった装備欄以上に、追加兵装を装備することはできません。記入ミスはないでしょうか？

「弾薬のチェック」

ミサイルやオートキャノン、マシンガンなどの実体弾系武器には弾薬が必要です。また、実体弾系武器を複数の種類装備する場合は、それぞれに別の弾薬が必要です。弾薬ごとに武器の種別を明記することもお忘れなく。

「総重量のチェック」

機体中枢、追加兵装、装甲重量の合計が機体重量を超えたり、不足したりしていませんか？　念のため、計算してみましょう。

「基本戦術のチェック」

基本戦術はきちんと記入していますか？　戦術に間違いはないでしょうか？　もう一度、よく見てみましょう。

応募用紙のチェックは終わりましたか？　データなどに間違いがないようなら、封筒に用紙をつめて応募しましょう。おつかれさまでした。

●機体データの応募

「ＲＰＧドラゴン」第５号分の機体データの締め切りは4月25日（当日消印有効）です。締め切りに遅れないようご注意ください。優秀作は「ＲＰＧドラゴン」第６号（７月上旬発売予定）誌上にて発表される予定です。

なお、応募作品は返送できませんので、あらかじめご了承ください。

●イラスト募集のお知らせ

「メックウォリアー・リプレイ」「バトル・オーバー：３０２５」では、読者のみなさんのイラストを募集します。優秀作は、第６号の「バトル・オーバー：３０２５」で紹介させていただく予定です。こちらも、ふるってご応募ください。読者のコーナー「ドラゴンロード」とは宛先がことなります。ご注意ください。

●Ｑ＆Ａお引っ越しのお知らせ

『バトルテック』に関する質問は「Ｑ＆Ａバトルロイヤル」にて受け付けております。詳しくは、１１９ページをご覧ください。

●ご応募はこちらまで

機体データ、イラストの宛先
〒102　東京都千代田区富士見1―12―14
富士見書房ＲＰＧドラゴン編集部
「バトル・オーバー：３０２５機体データ」
または「バトル・オーバー・イラスト」係

なお、機体データは1通の封書で各カテゴリーにつき1枚、最大4枚までお願いします。ご面倒ですが、選考作業簡略化のためご協力ください。イラストの返送、返信などもお断りします。

応募用紙

氏名		年齢	
住所			

カテゴリー：　　　　　　機体名：

総重量　：　　　　t　　基本中枢：　　　　t

移動力　：　歩行時MP／　　　走行時MP／

ジャンプ時MP／　　　JJ基数：　　　　（　t）

追加放熱器（基本10＋）：　　　　t

全装甲点：　　　　t

〈装甲〉

部位	：中枢耐久値：	装甲値	：	装備欄
頭部	：	：	：	1
胴中央／背面	：	：　／	：	2
左胴／背面	：	：　／	：	12
右胴／背面	：	：　／	：	12
左腕	：	：	：	8
右腕	：	：	：	8
左脚	：	：	：	2
右脚	：	：	：	2

〈追加兵装〉

種別	部位	装備欄数	重量
①			t
②			t
③			t
④			t
⑤			t
⑥			t
⑦			t
⑧			t
⑨			t
⑩			t
⑪			t
⑫			t
⑬			t
⑭			t
⑮			t

追加兵装及び放熱器の総重量　　　　t

〈基本戦術〉

応募用紙の記入例

応募用紙

氏名	富士見 三郎	年齢	16
住所	〒102 東京都千代田区富士見 1-12-14		

カテゴリー：TV　　機体名：BOX-7X バウンサー

総重量　：85 t　　基本中枢：42.5 t

移動力 ①　歩行時MP／3　走行時MP／5

ジャンプ時MP／3　JJ基数：3 ③　（3 t）

追加放熱器 ②（基本10＋）：2 ④　2 t

全装甲点：232　　14.5 t

〈装甲〉

部位	：中枢耐久値：	装甲値	：	装備欄
頭部	：3	：9 ⑤	：	1
胴中央／背面	：27	：39/14	：	2
左胴／背面	：18	：23/11	：	12
右胴／背面	：18	：23/11	：	12
左腕	：14	：19	：	8
右腕	：14	：19	：	8
左脚	：18	：32	：	2
右脚	：18	：32	：	2

〈追加兵装〉

種別	部位	装備欄数	重量
① SL×5	左胴	5	2.5 t
② AC20	右胴	10	14 t
③ 弾薬(AC20)×2 ⑥	右胴	2	2 t
④ 〃 ×1	胴中央	1	1 t
⑤ MG×5	左胴	5	2.5 t
⑥ 弾薬(MG)×1	左胴	1	1 t
⑦ HS×1	左脚	1	1 t
⑧ 〃×1	右脚	1	1 t
⑨ JJ×1	胴中央	1	1 t
⑩ 〃×1	左脚	1	1 t
⑪ 〃×1	右脚	1	1 t
⑫			t
⑬			t
⑭			t
⑮			⑦ t

追加兵装及び放熱器の総重量　　　　t

〈基本戦術〉

デモリッシャー戦車と蹴り合いをすることを目的とした機体。
主導権をとったターンは、ジャンプを駆使して飛び降りを狙っても⑧いでしょう。
AC20とMG×5は毎ターン、SLは熱に注意しながら随時撃ってください。
PCが使う場合は、命中率を上げるためにレベッカに！

●住所氏名は正確に。ペンネームを希望する方も、必ず本名は書いておいてください

●機体の基本データを書きうつしてください。機体名には形式番号もあるとかっこいいぞ！

●機体の基本能力の変更部分です。ジャンプ時MPが歩行時MPを越えないよう注意

●装甲データを書いてください。装備欄は、その部位の空き装備欄の数を示しています

●兵装やJJ、HSをどの部位に装備したか書いてください。種別は略号を使用します

●装甲を除く、全追加兵装の総重量を書きます。重量オーバーにはくれぐれも注意！

●この機体の基本戦術を、わかりやすく書いてください。メック戦士の指名もこの欄に！

モンスターメーカーRPG

バレル

読みながら遊べるインタラクティブ連載企画
今回はなんと推理アドベンチャーに挑戦だ！
『Ｍ ＭＲＰＧ（モンスターメーカー）』（600円）片手に楽しんでくれ

第5回 魔法学院日誌

AUTHOR
あずたけいた
KEITA AZUTA
ILLUSTRATOR
九月姫
KUGATSUHIME
鈴木猛、あずたけいた
TAKESHI SUZUKI, KEITA AZUTA

冒険の準備

前回まで使用しているキャラクターをそのまま使用すること。前回の冒険から3ヵ月の時間が経過しているので、傷や病気などは全て回復している。

今回新たに読み始める方は「モンスターメーカーＲＰＧ」を使用して新しいキャラクターを作成するように。

既に作成して、冒険に使用しているキャラクターがあるのならその人物を使用してもかまわない。ただしその場合は入学金（一年分）として100アルシャ（魔法見習い生として）を所持金から引いておかなければならない。分割払い（無利子）も可能だが、忘れずにきちんと納めること。

経験値

冒険の途中において、君はいくらかの経験値を受け取ることがある。この経験値は冒険の最後に清算するのできちんと記録しておくこと。勇気ある判断をした運のいい生徒はレベルアップをすることもできるかもしれないぞ。

序章

学院ホールの中、厳かな雰囲気の中で儀式は行なわれていた。

「修業生……を魔法見習い生に進級する」

君は心が躍るのを感じた。バレル魔法学院に入学して、一年がたった。この学院では基礎的学問を学ぶ修業生の実習期間は一年間。それ以降は魔法見習い生として本格的に魔法の修業をつむことになる。

そう、君は魔法見習い生になったのだ。

「やったの、若いの」

ブライドが祝福してくれた。年は60以上の老魔法使いだが、手続きのミスから誤って入学してしまい、悲しいかな本日君と同じ魔法見習い生になったばかりだ。

「オイラも『まほうみならいせい』になったんだぞ～」

こちらはハーフシャーズのごぶり子だ。彼女も君と共に魔法見習い生となった修業生のひとりだ。

「しかし、ワシは魔法使いじゃぞ。なんでいまさら見習いをせねばならんのじゃ」

「じっちゃんもえらくなったんだね」

「そ、そおかのお……」

このふたりも魔法見習い生に選ばれているということは、見習い生に選ばれるということはたいしたことではないのかもしれない。しかし君は思い直すことにした。

一見へっぽこに見えても、老魔法使いには年季によるそれなりの実力が、ごぶり子には若さゆえのパワーがあるのだろう。

そんなことを考えているうちに、儀式は無事終了した。

→イベントコラム1へ

イベントコラム1 進級

おめでとう。君のバレル魔法学院での学院生活も、ようやく１年が経過した。

修業の成果といってはなんだが、この１年間、君が学院で学んだことを下の表で１Ｄを振って判定せよ。

サイコロの目には感性と鍛練の値を加えてもかまわない。途中入学した生徒はサイコロの目から３を引くこと。

１以下ー１年中ブラブラしていた。
２ーブライドとごぶり子の引き起こした、さまざまなハプニングを経験しているうちに、体が敏捷になった。運動力＋１。
３ー上記と同じだが、体が丈夫になった。体力＋１。
４ー物事の道理がわかってきた。判断力＋１。
５ー物事に注意深くなってきた。知覚力＋１。
６以上ーさまざまな妨害をはねのけ、魔法の勉強に打ち込むことができた。判断力、精神力＋１。



噴水広場

君たちはホールから出て、噴水広場にやってきた。いつも通る場所なので特に気にはしなかったが、よく見ると噴水横の花壇には、なにやらわけのわからない花がたくさん咲き乱れている。冬には見られなかった光景だ。

新入生の入学式と君たちの進級儀式で、午前中は終わってしまったらしく、ベンチはほとんどが弁当を食べる生徒たちに占領されている。

「そろそろ腹が減ってきたのお」

ブライドが言った。たしかに、君の胃も空腹を訴えているようだ。ブライドよりも食欲旺盛(おうせい)なごぶり子はと見てみると、いつの間に買ったのか、屋台特製のパンをぱくついていた。

「この時間じゃと食堂はほぼいっぱいじゃろう。そこらへんの屋台でなにか買ってくるわい」

ブライドは屋台の人込みの中へと去っていった。

「ちょっと、いってくるね」

ごぶり子は入口方面へと走っていった。方角からしてどうやら生理現象なのだろう。

さて君は……。

← イベントコラム❷へ

君が(食べたにせよ、食べられなかったにせよ)食事を終えた時には周りの生徒たちの数はかなり少なくなっていた。

ブライドとごぶり子はまだ帰ってこない。いったいどこで油を売っているのだろう。などと考えていると、全身鎧(よろい)に身をつつみ、ハルバードを持った物騒な男が話しかけてきた。

「あの、すいません。ここでの食事はどこですればいいんでしょうか? いやあ、警備の時間を勘違いしていたもので」

見たことのない人物だ。槍斧(ハルバード)などを持っている所から判断して、魔法学院の生徒ではないだろう。警備員のバイトだろうか?

「あ、申し遅れました。僕の名前はアルシャルク。このたびこの学院に警備員として雇われたものです」

全身鎧を着ているため正確なところはわからないが、年齢は君よりちょっと上、実直かつさわやかそうな青年だ。きっと悪は許さないタイプだろう。

「ええ、食事なら……」

この時間なら食堂も空いているだろうと思い、君がそのことを教えようとすると、

「ぎゃ――――――!!」

いきなり耳をつんざくような悲鳴が聞こえて、君の親切心を妨害した。

「な、なにが起こったんだ?」

君は悲鳴の聞こえてきた方角を確認した。あれは……図書館の方だ。

「なにか起こったらしいですね、行きましょう!」

自らの好奇心とアルシャルクの気迫に圧倒されて君はうなずいた。君たちふたりは図書館の方へと走っていった。

図書館(通常用)

バレル魔法学院には図書館が2つある。誰でも利用できる通常用図書館と魔術師に進級した者しか利用できない魔術師用図書館だ。

本の大部分は通常用図書館にあるので、魔術師用図書館が利用されることはほとんどない。うわさによると魔術師用図書館には古代の禁制魔導書なども収められているという(君はまだ入ることはできないが)。

建物自体は食堂やホールなどの新しく造られた建物と違って、もともとここにあった古代遺跡をそのまま利用しているので、ツタなどが壁面にからみついていてなかなか風格がある。

入口に入ろうとすると横の草むらでしゃがみこんでいるブライドを見かけた。青白い顔をしている。

「お……おう、なんならお前さんもいっしょに吐(は)かんかね」

ひとりで吐いてろ。どうやら昼食で食べた虫パンにあたったらしい。

「さっきの悲鳴はおじいさんですか?」

アルシャルクが尋ねた。

「ワシがあんな気味の悪い叫び声を出すわけないじゃろう。この中から聞こえたぞ……ゲ~ッ!」

あんたのしていることも十分気味が悪い……とも思ったが、あえて口には出さないことにする。

「この中か、急ごう。……いざ参る!」

妙に気合いの入っているアルシャルクとともに君たちは図書館(通常用)に突入した。

中には君たちの身長の倍はあろうかという本棚が、たくさん並んでいる。見通しはかなり悪いのでよくわからないが、今のところ君たち以外に人影は見当らない。

「右と左で手分けして捜してみましょう」

君たちは本棚の間を調べていった。

「見つけたぞ!」

アルシャルクの指し示した場所には本(300冊くらいだろう)の下敷きになった老人が倒れていた。講師のボールガード先生だ。その隣には黒いローブを着た若いハンサムな魔法使いがしゃがみこんでいた。

「リンクか!? どうしたんだ?」

「おお、アルシャルク。よく来てくれました。ボールガード先生を助けるのを手伝ってください。そこのあなたも」

「わかったぜ、リンク」

君たちとアルシャルクそしてリンクと呼

イベントコラム❷昼食

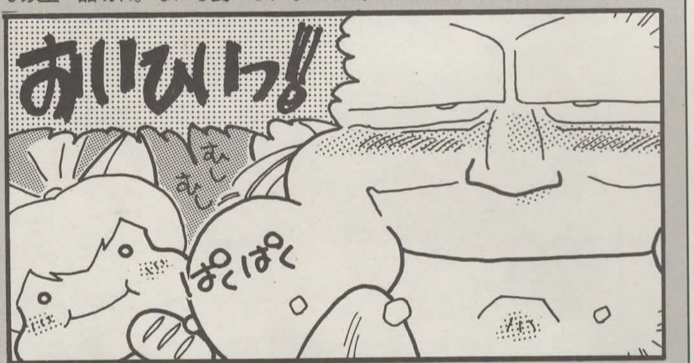
人間、食べなければ生きていくことはでなきい。ここでの選択肢は2つ。食堂で食事をするか、屋台で食事をするかだ。どちらか表を選んで1Dを振ること。サイコロの目には貧富の値を足してもかまわない。

〈食堂〉

1以下ー本日のランチ、鶏肉のソテーエサランバル風トマトソース添えを食べることに成功した。(+20経験点)
2、3ーなんとかゾラリラスパゲティを食べることができた。(+5経験点)
4、5ーなんとかゾラリラカレーうどんを食べることができた。
6以上ー満員。なにも食べられなかった。1Dのダメージ。

〈屋台〉

1以下ー山海のさまざまな珍味を食べることができた。すごい経験だ(+30経験点)
2、3ーとてもおいしいたこ焼きを食べることができた。(+10経験点)
4、5ー奇妙なウジ虫パンを食べてしまう。1Dのダメージ。(+5経験点)
6以上ー品切れ。なにも食べられなかった。1Dのダメージ。



ばれた青年は、たくさんの本の下敷きになったボールガードを助け出した。
「大丈夫、死んではいないようだ」
「おお、いつもフワフワ浮いとるヤツが、地べたにはいつくばっとるわい」
気のすむまで吐いたのであろう。後ろには明るい顔をしたブライドが立っていた。
「なんかあったの?」
本棚の陰から顔を出したのはごぶり子だ。
「うむ、ごぶり子や。これは殺人事件じゃ」
『しゃちゅじんじけん』?」
『さつじんじけん』じゃ。魔法学院の講師が何者かによって殺害された」
「ボールガード先生はまだ生きてますよ」
アルシャルクの言う通りだ。
「もとい、魔法学院の講師が何者かによって致命傷をおわされた」
「頭を打って気を失っただけだから命に別状はないと思いますよ」
リンクの正確な判断力。ブライドはどうしても、致命傷を負わせたいらしい。
「……ぬう。しぶといジジイじゃわい」
「じっちゃん、こういうばあいはこのなかに『はんにん』はいるものと『そうば』がきまってるんだよ」
なんの話だ。
「うむ、この中で一番怪しく、被害者に恨(うら)みをいだいていて、アリバイのない人物は……」
それはあんただ。
「あ、先生、気が付いたみたいだぞ」
「先生、大丈夫ですか!」
「こ……これを……ワシに……」
小さなメモをリンクに手渡すと、ボールガード先生は再び気を失ってしまった。
しばらくたって駆けつけた学院救護スタッフによって、ボールガードは運ばれていった。学院救護室で応急手当を受けるのだろう。

→イベントコラム3へ

「このままではじっちゃんが『はんにん』になっちゃうね」
「神よ……この者を許したまえ」
「誰が犯人じゃ。ワシがやったのなら確実にヤツの息の根を止めておるわ」
自慢するようなことだろうか。
「この、メモに書かれている文章はどんな意味なのでしょうか?」
『たからもの』がかくしてあるのかもしれないよ」
「自分の死期を知ったか……わしに遺産でも残してくれるつもりかのお」
そんなことは文字通り「死んでもありえない」と思う。
「図書館で捜していたところから判断して、特殊な薬の調合材料のある場所かなんかかもしれませんよ。それならば捜してさしあげませんか?」
リンクの意見は正しいかもしれない。
「もしかしたら『誰にやられたのか』をメッセージとして残したのかもしれないぞ」
「うむ、『ダイイング・メッセージ』というやつじゃな」
『だいいんぐめっせーじ』?」
『ダイイング・メッセージ』だよ。殺される瞬間に、だれが自分を殺したかを書き残しておくんだ。そうすれば犯人はいずれ捕まるからね」
「ふ〜ん」
本人の名誉のために言っておくと、ボールガード先生はまだ死んではいない。それに気絶する瞬間にこれだけ長い文章を一気に書き上げることのできる人間はそうはいないだろう。
「……とりあえず行動あるのみ! この文から連想できる場所をかたっぱしから捜してみようじゃないか」
「うん、そうすればじっちゃんの『むじつ』もしょうめいされるね」
「……ワシじゃないと言っとろうが」
君たちは図書館を後にした。

噴水広場その2

君たちは広場のベンチに腰をおろした。
「この文章に直接示されている場所は3つあります」
リンクが切りだした。
「まずはボールガード先生の部屋。これは塔の18階にありますね」
「愛人にコルセットをプレゼントしようとしとったのか。けしからんジジイじゃの」
『こるせっと』ってなに? じっちゃん」
「お前には、まだ関係ないモノじゃ」
あのボールガード先生がそんなことをするタイプには思えないのだが……。
「西の塔ってなんだ? 塔は真ん中に1つしかないじゃないか」
「塔の西の部分かもしれんぞ。夕日が指し込む場所とか……」
「これはおそらく方角を指定してあるところから判断して、学院外周にある見張り塔のことでしょう。一番西にあるのは……あの塔です」
リンクは西にある天文台の向う側に見える塔を指さした。
「残りは薬草畑か」
『やくそうばたけ』ならしょくぶつえんにあるよ」
そうだった。あの植物園、イメージ的には「学院ジャングル」の方がはるかに強いが、薬草栽培用の畑になっている場所もあったはずだ。
「じゃあ、どこから行ってみる?」
アルシャルクは君に尋ねた。
君はなんと答えるか?
A:ボールガード先生の隠れた趣味が気になったので、塔にある先生の部屋に行ってみることにした……この後の「塔」をその

イベントコラム3 ダイイング・メッセージ

ボールーガードがリンクに手渡したメモには以下のような文章が書かれていた。

▶メモ

私の部屋にはオレの宝物
女性のためのコルセット
西の塔にあるノートを捜せ
薬草畑にてミミズを見つけろ
このひんとはヤクにたつ
夜空のキラメキを手に入れろ

君はこの文章を見て、なにか思いつくことがあるだろうか? 以下の中から正直に選ぼう。

A:わからない/見当がつかない。
B:メスのカエルが好きだったんだね
C:昼食を食べていなかったのかな。
D:完成するのはどんな薬だろう。
E:あのスケベジジイめ。
F:隠された宝物のありかがわかったぞ。



まま読み続けること。
B：ちょっと遠回りになるが、暗号めいた表現が気になったので、西の見張り塔に向かうことにした……この後の「塔」を読み飛ばし、「見張り塔」から読み始めること。
C：リンクの「薬の調合材料」という言葉が気になったので植物園にある薬草畑に向かうことにした……この後の「塔」「見張り塔」を読み飛ばし、「植物園」から読み始めること。

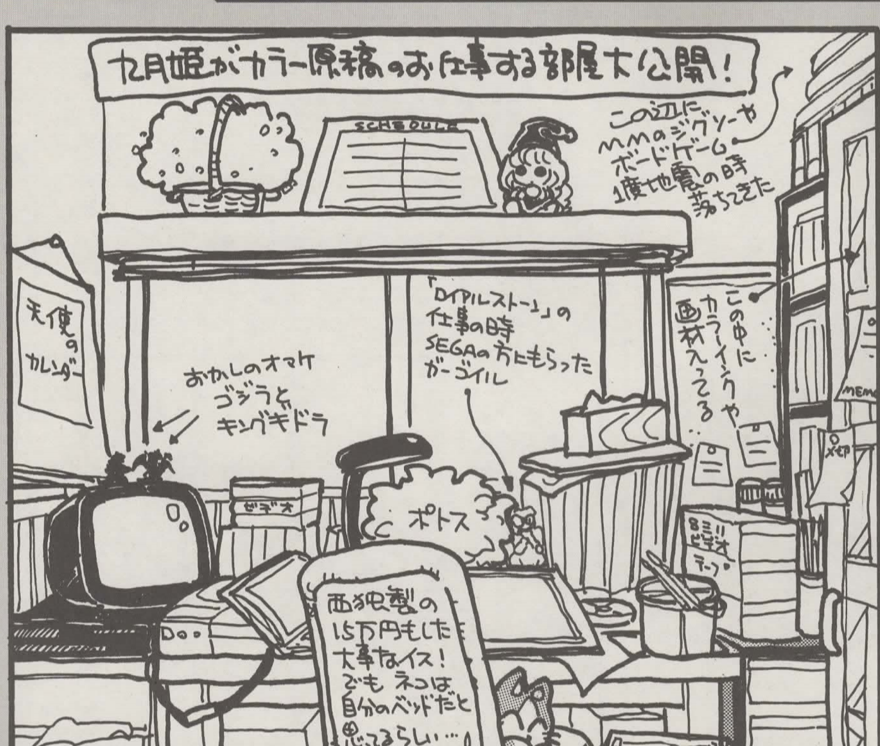
塔（18階／ボールガード事務室）

君たちは塔を見上げた。ボールガードの部屋の鍵は受付で借りてきてある。
「また、ここを登るのか？ 下で待っとるわけにはいかんかのお」
「なんですか、これくらい。全員で行くんですよ」
若いが、重そうな全身鎧を着ているアルシャルクに言われたものだから、ブライドに反論の余地はない。
「こるせっと、こるせっと」
ごぶり子はなにか勘違いしているようだ。おそらく食べ物だろう。
……5分後。
「さすがに……疲れましたね」
「早く行こうよ」
ブライド、君、リンクの3人は疲れ切っている。なにも走ることはなかったのだが、先頭きって突進するごぶり子につられて、ここまで走ってきてしまったのだ。
……そういえば全身鎧を身に付けているアルシャルクはと見てみると、疲れたそぶりひとつみせていない。これが戦士の体力というものか。君は感心した。
「ここがボールガード先生の事務室ですね」
「こるせっと、こるせっと」
部屋は差し渡し4ヤームほどの大きさでさまざまな実験器具が置かれている。それらは整然とはしていないものの、いかんせん物の数が多すぎるようだ。普通の人がこの部屋を見ると「ちらかっている」と判断することだろう。
「さすがボールガード先生、きれいに整頓されていますね」
ちなみに魔法使いであるリンクは普通の人ではない。たぶん。
部屋の奥の壁には扉があるが、おそらく物置か寝室につながっているのだろう。
「さあ、捜そうぜ」

➔イベントコラム❶へ

リンクとごぶり子は小さな紙切れを発見したようだ。
「なんだ？ この紙切れは」
「なんだろ～。わかる？ じっちゃん」
「ふむ、これも『ダイイング・メッセージ』かもしれんな」
再度言っておくが、ボールガード先生は死んではいない。それにこのような状況で残してある文章は「遺書」というのだ。
「見せてください。なになに『コノモジヲナラベヨ』……どういう意味でしょうか」
「わかんないよ～」
「アナグラムかもしれない……この中の文字を並べ換えれば……だめだ」
ちょっと待てよ……。君の頭の中でなにかモヤモヤした物が形を取り始めていた。
「わからん！ 次いくぞ」
「……早く行こうよ」
おっと、どうやら考え込んでいたようだ。ごぶり子にうながされた君は戦利品を手にボールガードの事務室を後にした。
さて君は……。
A：見張り塔にまだ行ってないのなら……この後の「見張り塔」から読み始めること。
B：植物園にまだ行ってないのなら……この後の「見張り塔」を読み飛ばし、「植物園」から読み始めること。

イベントコラム❶ ボールガードの秘密をさぐれ



魔法使いの実験室を調べるというのは、なかなかワクワクすることだ。もしかするとボールガードの隠された部分を発見できるかもしれないぞ。
知覚力＋2Dで下の表と照し合せて結果を求めよ。貧富の値を足してもかまわない。

7以下ー対泥棒用のトラップに引っ掛かる。2Dのダメージ。
8～10ーなにも見つからない。
11～14ーヒーリング・ポーションを発見する。1Dのダメージが回復。（＋10経験点）
15～18ーこの部屋の主人の物と思われる下着1セット（1ダルト相当）。ぬかったわ。（－5経験点）
19～21ーブロンドのかつら（15ダルト相当）を発見する。どういうつもりだろうか。（＋20経験点）
22以上ー非常にまがまがしい黒色のコルセットを発見する（25アルシャ相当）。もし、女性キャラクターが着た場合、運動力がー4される。これは呪われているので脱ぐことができないが、着用している間は魅力が2増える。（＋25経験点）

C：両方すでに行っているのなら……「噴水広場その3」から読み始めること。

見張り塔

学院外周を取り巻く、高さ5ヤームの城壁には見張り塔が全部で8つある。

城壁も見張り塔も、学院のベースとなった古代遺跡をそのまま利用して使われているので、ところどころ崩れかけてはいるが、使用不可能というほどでもないらしい。

各見張り塔には学院側（城壁の内側）からは自由に入ることができる。もちろん警備員の許可は必要だが、アルシャルクが話をつけてくれた。

「西の見張り塔には天文台の裏地から入れたはずですね」

「あれだな」

見張り塔内部は直径6ヤームほどの円形の部屋になっており、地下へは螺旋階段、上にははしごが掛かっている。

「よし、手分けしよう。ぼくとリンクが上を、そこの君とブライドさん、ごぶり子ちゃんは下を捜してくれ」

下のメンバーが頼りないなとも思ったが、君は覚悟をきめてブライド、ごぶり子とともに地下へと降りていった。

→イベントコラム5へ

「そっちはどうだった？　こっちはさっぱりだ」

地上へ戻ってきた君たちをアルシャルクとリンクが迎えた。

「いろいろみつかったよ～」

「こんなもんを見つけたぞ。フフフフ」

ブライドは、鬼の首をとったようにかつらをひらひらさせてみせた。

「で、ノートにはなんて書いてありました」

リンクが尋ねる。

君はノートには「7番目」と書いてあったこと。それ以外にはなにも書かれていなかったことを話した。

「『7番目』ですか……」

「わからない！　次に行こ次!!」

イライラしたようにアルシャルクが言った。本当にボールガードはこんな物が必要なのだろうか。

A：塔にまだ行ってないのなら……この前の「塔」部分から読み始めること。

B：植物園にまだ行ってないのなら……この後の「植物園」から読み始めること。

C：両方すでに行っているのなら……「噴水広場その3」から読み始めること。

植物園／薬草栽培所

久しぶりに君たちは植物園にやってきた。

「本当にこんなところに薬草を栽培しているところがあるんですかね？」

アルシャルクの言い分はもっともだ。特に看板があるわけでもなし、雑草が茂りたい放題なのだから。

「見てわからんのか、まったく戦士という連中は……おや、このキノコは食べら……」

キノコを食べようとしたブライドをリンクがあわてて止めた。

「ブ、ブライドさん！　それは猛毒の『ゾラリラベニテングタケ』ですよ!!」

「……れないのじゃ。よく覚えておけ」

この性格でよく老人になるまで生きてこられたとも思うが、よほど運が良かったのか、脳天気だったかのどちらかだろう。

「……農園が見えてきましたよ」

リンクの案内で、君たちはまもなく薬草を栽培している農園にたどり着いた。

農園は長さ20ヤーム、幅10ヤームほどの大きさでさまざまな薬草が栽培されている。

君は広大な植物園でこのような場所を発見したリンクの方向感覚に感謝した。彼がいなければ今日中にはたどりつけなかっただろう。頭が脳炎であるブライドだったら

イベントコラム5 なんでもいいから探せ

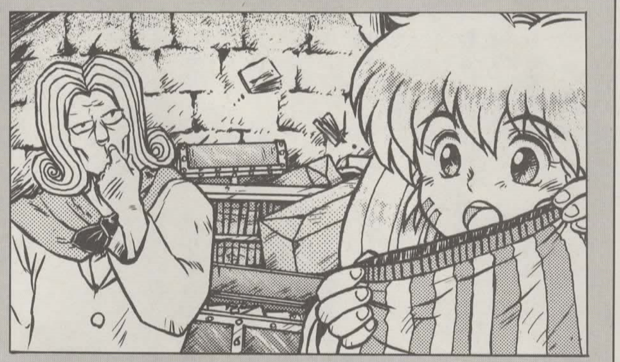
「『のーと』ってこれのことかな？　『7番目』って書いてあるよ」

「なんじゃこりゃ？　かつらじゃ……」

早くも目的の物は見つけられてしまった。意地にかけても、君もなにか見つけなければならない。

1Dを振って以下の表と照らし合わせよ。知覚力が10以上のキャラクターはサイコロの目に＋1できる。

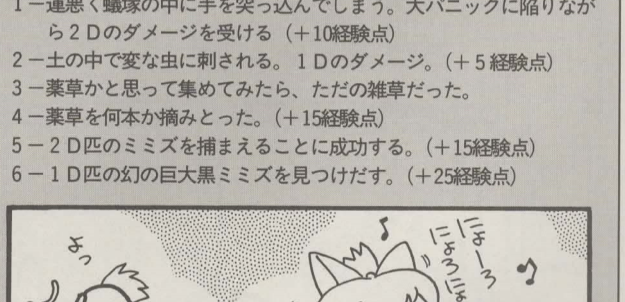
1－地下へ降りる途中の螺旋階段を踏みぬいてしまう。1Dダメージ。
2－白骨を発見してしまう。これは、あきらかに……人間のものだ。（＋5経験点）
3－なにも見つからない。
4－銀貨が落ちているのを発見する。所持金＋1ダルト。（＋10経験点）
5－銀のロザリオ（5ダルト相当）を発見する。（＋15経験点）
6以上－金貨が落ちているのを発見する。所持金＋1アルシャ。（＋25経験点）



イベントコラム6 薬草畑でミミズを掘れ

とりえあず畑を掘り返して、調べてみる以外にないようだ。君はなにを集めることができただろうか。1Dを振って以下の表を参照せよ。サイコロの目には勇気の値を足してもかまわない。

1－運悪く蟻塚の中に手を突っ込んでしまう。大パニックに陥りながら2Dのダメージを受ける（＋10経験点）
2－土の中で変な虫に刺される。1Dのダメージ。（＋5経験点）
3－薬草かと思って集めてみたら、ただの雑草だった。
4－薬草を何本か摘みとった。（＋15経験点）
5－2D匹のミミズを捕まえることに成功する。（＋15経験点）
6－1D匹の幻の巨大黒ミミズを見つけだす。（＋25経験点）



なおさらだ。
「ところでなぜ、こんな場所でミミズを見つけなければならないんだ？」
「うむ、薬草中毒になった、特殊なミミズを使用したすばらしい魔法薬の噂をきいたことがある」
うそくさい。中世の魔女じゃあるまいし。
そもそも薬草中毒ってなんだ。
「ミミズが比較的好む土壌に生える薬草を捜せってことじゃないですか？」
そういうことならあるかもしれない。
とりあえず、君たちはミミズと薬草を捜すことにした。

➘イベントコラム⑥へ

「ほらほら、ごぶり子みみずいっぱいみつけたよ～」
「なんの、わしなど巨大な黒ミミズを5匹も集めたんじゃぞ」
ブライドが熱心になっている理由は「ミミズをボールガードに食べさせたい」一心に尽きるようだ。
「私はとりあえず各種薬草をひととおり集めてみました。これだけあればどれかが役に立つかもしれませんからね」
さすがにリンクは手堅い。
「み、みんな、ちょっと待ってくれ……もう我慢できない！」
と、言ったかと思うと、アルシャルクは草むらの中へ飛び込んでいった。
「これは？　じっちゃん」
「うむ、もしかして我々の所持金すべてを教会に寄付しにいったのかもしれんぞ」
あの恐怖のイベントだろうか。わからない人は「モンスターメーカーキッズ　王様になりたい」というゲームをプレイするように（宣伝）。
「まさか、単なる生理現象でしょう」
リンクのいう通り、しばらくするとアルシャルクは帰ってきた。

「これからどうする？」
「とりあえず、植物園を出ましょう。その後のことはそれから考えましょう」
君たちは植物園を後にした。
A：塔にまだ行ってないのなら……この2章前の「塔」部分から読み始めること。
B：見張り塔にまだ行ってないのなら……この前の「見張り塔」から読み始めること。
C：両方すでに行っているのなら……「噴水広場その3」から読み始めること。

噴水広場その3

「ひととおりまわったわけじゃが」
「本当にこれでよかったんでしょうか？」
現在君たちの手元にある重要アイテムは「紙切れ」「ノート」「ミミズ（薬草）」だ。
君は最初にわたされたメモをもう一度見返した。……なるほど。
「もうひとつ、行く場所ができました」
リンクが立ち上がってみんなに言った。
「どこいくの？」
「天文台ですよ。この最後の『夜空のキラメキ』というのは、なにか星に関係した秘密があるような気がするんです」
「『7番目』が星座の番号だとか？」
なかなかかっこいい推理だ。
「うむ、天文台に行くまでもない。星のことならすべてワシに聞くがいい。ワシはこう見えても元お庭番兼天文学士……」
だれも聞いてはいなかった。熱弁するブライドを後に君たちは天文台に向かった。

天文台

「これが天文台か……」
君たちがやってきた天文台は新しく建てられた建物で高さ8ヤーム。屋上には天体観測用の大理石でできた半球状のドームが備え付けられている。
内部は3階建てになっており、資料室、データ分析室などがある。
「ここはプラネタリウムのようですね」
「きれいだな～」
「そう、人類の歴史は宇宙の歴史なのじゃ。このしびん座はもとはといえば……」
そう言ったブライドが操作盤にさわったとたん「バチッ！」と音がしていくつかの星が消えてしまった。
「じっちゃん、やばいよ！」
「あわてるでない」
君たちはなんとか操作盤を直すことに成功した。

←イベントコラム⑦へ

イベントコラム⑦ 操作盤を修理せよ

「さてここで問題です」
「ばかやろう」
君たちはいっせいにブライドを殴りつけた。しかし、相手はいちおう老人なので話だけは聞いてやることにする。

「この天井には160個の星が輝いていた。ワシはその星をある数ずつに分けて星座をつくろうとした。しかし、そうすると星の数が5個足りんのじゃ。
しかたなくワシは操作盤を使っていくつかの星を消してしまい、前に決めた数より2つ多い数ずつにわけて星座をつくろうとした。しかし今度は星の数が6個余ってしまった。
さてワシが消した星の数は何個じゃ？」

消した数がわからなくては、操作盤は修理できない。くやしいが、少し考えなくてはならないようだ。10分もたてば係員がくると思われるので、10分以内に答えよう。（10分以内に答えられれば＋30経験点）



答えは87ページ！

「こんなものがおちてたよ」
ごぶり子が差し出したのは銀色の星の形をしたキーホルダー(3ダルト相当)だった。
その後、資料室をしばらく調べたが、それ以外にはなにも目ぼしい物は見つからなかった。
「他にはなんにもないようだな、リンク」
「ま、急がばまわれということですよ。これ以上行くところも思いつかないので、救護室のボールガード先生に集めた物を届けにいきませんか」
「賛成」
君たちは天文台を後にした。

学院救護室

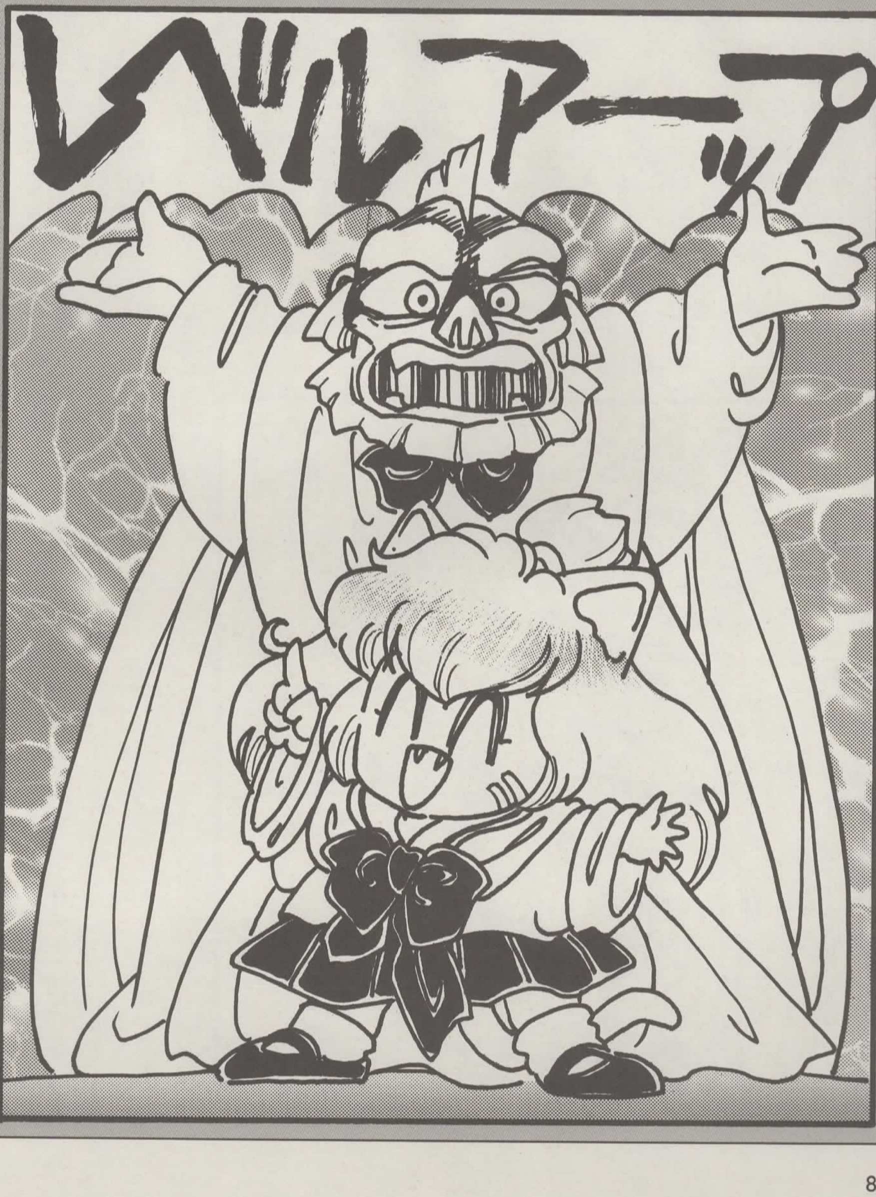
救護室に入ってみるとボールガード先生は頭に包帯こそ巻いていたものの、すっかり元気になっていた。
「おおみんな、よく持ってきてくれた。さっきは災難じゃった……いきなり本が崩れてきての。昼食も食べずに図書館で捜し物をしていたものだから、もう腹ペコなんじゃよ」
……腹ペコ？　その場にいた全員は狐につままれたような表情になった。
「と、とりあえず、これらが我々の捜してきたものです」
と、リンクは紙切れ、ノート、ミミズ(含む巨大黒ミミズ5匹)、星形のキーホルダーをボールガードに差し出した。
とたんボールガードの表情が豹変する。
「ブ……ブライド、貴様のいやがらせか?」
「さあ……なんのことかのお」
「リンク……貴様も貴様じゃ……看護婦っ、すぐにきてくれ!」
やってきたのは看護婦の白衣を着たルフィーアさんだ。
「なにか?」
「すまんが、これを買ってきてくれ」
と、最初に君たちに渡したメモをルフィーアさんに手渡した。
「えっと……、わかりました」
しばらくしてルフィーアさんは箱を持って帰ってきた。中に入っていたのは……お好み焼だ。
「ど、どういうことですか先生」
リンクが尋ねると、
「これくらいの簡単な謎かけが解けんでは古文書の解読などできんぞ、リンクよ。紙切れにはなんと書いてあった?」
「『コノモジヲナラベヨ』……あっ!」
そうだ……各文章からカタカナの文字だけを抜きだして一列に並べると。
『オコノミヤキ』。
「私は7番目の文字を縦に読みましたけどね」
ルフィーアさんが言った。たしかにノートには「7番目」と書いてあった。
「わ〜い、おもしろいな〜」

→イベントコラム8へ

「まったく、まどろっこしいことを考えるジジイじゃな」
「貴様と違って、まだボケたくはないもんでの。普段からこのように頭を鍛えているのじゃ」
「ワシはまだボケとらんわい!」
「ならば貴様が捜している悪の大魔法使いの名を言ってみよ」
「ぬ、ぬうぅ〜、も……もん……なんじゃったかの?」
「『もんどーる』だよ、じっちゃん」
「そうそう、モンドールじゃ。ああすっきりした……!　ムッキ〜!!」

イベントコラム8 君の推理は?

さて、イベントコラム3における君の推理は当たっていただろうか。
(選択Cを選んでいれば＋40経験点)



今季の運勢（クラス別）



山羊組
甘いものの食べ過ぎには用注意。恋愛はGOのサイン。マネープランはしっかりと。
金運：B　恋愛運：A　健康運：D



牡牛組
旅行は延期した方がいいかも。あこがれの人の現実に失望しそう。偏食に注意。
金運：B　恋愛運：D　健康運：C



乙女組
うまい話には落とし穴が。誘惑には負けないように。恋愛は進展なし。
金運：D　恋愛運：E　健康運：B



水瓶組
うまくいかないときは最初からやり直そう。時間をかけても理想を追うべし。
金運：B　恋愛運：A　健康運：A



双子組
友人との金銭トラブルに注意。大きなことを始めるには良い時期かも。体力充実。
金運：B　恋愛運：C　健康運：A



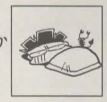
天秤組
直感が冴えてる時。新しいことに挑戦してみよう。片思いの人はアタックあるのみ。
金運：A　恋愛運：A　健康運：D



魚組
金運にはかげりあり。コツコツ貯めよう。わがままな行動は控え目に。ケンカに注意。
金運：C　恋愛運：E　健康運：D



蟹組
困っている時でも第三者が協力してくれるかも。怠けているとなにもできなくなる。
金運：A　恋愛運：B　健康運：D



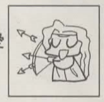
蠍組
軽はずみな行動がとんでもない結果に。今月は何ごとも慎重に。健康運良。
金運：E　恋愛運：B　健康運：A



牡羊組
欲しい物があっても良く考えてから買うこと。体力がない時はフルーツが吉。
金運：C　恋愛運：B　健康運：C



獅子組
貯金をすると金運アップ。自分を育てれば愛も育つ。うまくプランを立てよう。
金運：B　恋愛運：B　健康運：A



射手組
年長者の助言は素直に聞くこと。ひとつのことに打ち込むとすばらしい成果が。
金運：D　恋愛運：B　健康運：A

魔法学院通信

みんな、いろいろキャラクター／イラストを送ってくれてありがとう。今月も優秀作品を紹介しよう。キャラクターはシートをそのまま紹介するのでスペルネームを隠したい人は、紙の裏にでも書いてね（別に書かなくても可）。



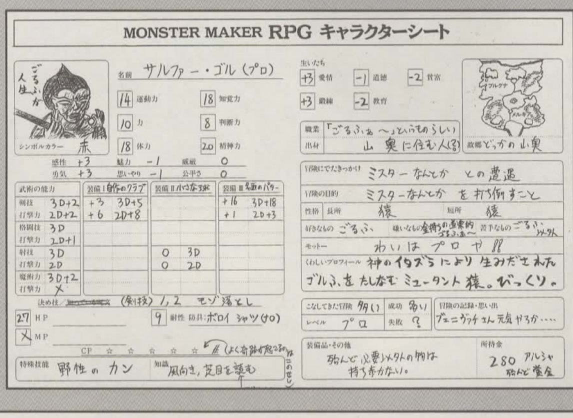
MONSTER MAKER RPG キャラクターシート

シンボルカラー：しろ
名前：ホワイト（ホール）
運動力 8　知覚力 8　力 8　判断力 10　体力 8　精神力 9
感性 0　魅力 +3　威厳 +1
勇気 0　思いやり +1　公平さ +1
生いたち：愛情 0　道徳 +3　貧富 +1　鍛練 +1　教育 +3
職業：店道士見習い
出身：やどや
故郷：ゾラリラ

武術の能力		装備Ⅰ メダル		装備Ⅱ ダガー	
剣技	2D+1				
打撃力	—				
格闘技	2D+1			+2	2D+3
打撃力	2D			+0	2D
射技	2D+1				
打撃力	—				
魔術力	2D+1	+1	2D+2		
打撃力	2D+1	+2	2D+3		

決め技／知っている呪文：ピット・ウォーター
HP 20　MP 18　耐性 4　防具：
特殊技能：風　知識：動物語
冒険にでたきっかけ：かっこよさそーだったから
冒険の目的：一人前の店道士になって、ぼーけんするのだ
性格：長所 やさしい　短所 反応がおそい
好きなもの：まんじゅう　嫌いなもの：ミミズ　苦手なもの：ナメクジ
モットー：よく学びよく遊びよくねる
くわしいプロフィール：やどやのむすこだったが、たびのぼーけんしゃにあこがれて店道士見習いになった。
装備品・その他：ほくちばこ　たいまつ　コンパス　ベルトポーチ　水とう　弁当
所持金：1アルシャ　5ペイカ

⇦ホワイト（不明）
（MMファンだいいちごうくん）
この白っぽさがたまらない。（あずた）
この「？」にはなにか意味があるんでしょうか。（鈴木）



MONSTER MAKER RPG キャラクターシート

ごるふが人生
シンボルカラー：赤
名前：サルファー・ゴル（プロ）
運動力 14　知覚力 18　力 10　判断力 8　体力 18　精神力 20
感性 +3　魅力 -1　威厳 0
勇気 +3　思いやり -1　公平さ 0
生いたち：愛情 +3　道徳 -1　貧富 -2　鍛練 +3　教育 -2
職業：「ごるふぁ〜」というものらしい
出身：山奥に住む人(?)
故郷：どっかの山奥

武術の能力		装備Ⅰ 自作のクラブ		装備Ⅱ 小さな石		装備Ⅲ 名器のパター	
剣技	3D+2	+3	3D+5			+16	3D+18
打撃力	2D+2	+6	2D+8			+1	2D+3
格闘技	3D						
打撃力	2D+1						
射技	3D			0	3D		
打撃力	2D			0	2D		
魔術力	3D+2						
打撃力	×						

決め技：（剣技）1,2 モグ落とし
HP 27　MP ×　耐性 9　防具：ボロイシャツ（+0）
（よく奇跡が起こるのはこのせい）
特殊技能：野性のカン　知識：風向き、芝目を読む
冒険にでたきっかけ：ミスターなんとかとの遭遇
冒険の目的：ミスターなんとかを打ち倒すこと
性格：長所 猿　短所 猿
好きなもの：ごるふ　嫌いなもの：金持ちの道楽的ごるふぁ〜　苦手なもの：ごるふぃ〜メタル
モットー：わいはプロや!!
くわしいプロフィール：神のイタズラにより生みだされたゴルふ、を たしなむ ミュータント猿。びっくり。
こなしてきた冒険：多い　成功：多い　レベル：プロ　失敗：？
冒険の記録・思い出：ブェニヴァチさん元気やろか……
装備品・その他：殆んど必要以外の物は持ち歩かない。
所持金：280アルシャ　殆んど貯金

➡サルファー・ゴル（プロ）
（東京都の宮上和也くん）
な……なんですかこの方は？（鈴木）
きっと、プロなんだろう（あずた）

施設案

★付属病院（東京都の宮上和也くん）
今回の話では「救護所」として使わせてもらった。（あずた）
看護婦姿のルフィーアさんっていいですよね。（鈴木）

募集要項

バレル魔法学院では生徒（キャラクター）を募集しています。我こそはと思われた方は入学してみてはどうでしょうか。キャラクターシートにあなたのキャラクターはどんな人物なのか詳しいプロフィールを書いて送ってください。

また、魔法学院通信ではイラストやお便りも随時募集しています。

本学院には建設中の部分がまだたくさんありますので「こんな施設がほしい」という希望があればどしどし送ってください。

送る際にはできるだけペンやボールペンなど消えない筆記具で書いてください。

送り先は

〒102 東京都千代田区富士見1-12-14
富士見書房RPGドラゴン編集部
「バレル魔法学院日誌」係

終章

救護所で口ケンカを続けるプライドとボールガード、それをなだめるリンクを後にして、君たちは帰路についた。

「きょうはたいへんだったね」

「い、いやあ、これも仕事ですから」

「おもくないの？」

そういえば君たちと違って、彼は一日中全身鎧で歩き回っていたのだ。

「洞窟でモンスターと戦うことにくらべれば、このくらい……」

その時、アルシャルクはなにかを思いだしたようだ。

「あっ……も、もう我慢できないっ！」

また、全財産を奪われるのかと思った君は一瞬身構えたが、アルシャルクは再び学院内へ走っていった。

「あるしゃるく……いっちゃった。なにをがまんしてたのかな？」

さて、彼はいったいなにを我慢していたのだろうか。

（答え：空腹）

つづく

イベントコラム7の正解＝11個

レベルアップ！

本日の冒険において君が獲得した経験点を下の表と照らし合わせよ。

●経験点●

0〜100………レベルアップなし。
101〜130 ……レベルアップ。成長チェックを1回行なうこと。
131以上………レベルアップ／ 成長チェックを2回行なうこと。

見田竜介豪華月間

『最強』はどっちだ!?

大躍進を続ける
見田ワールド。
「黒髪のキャプチュード」
「ドラゴンハーフZ」
コミック2本立て&
総力カラー特集で
その魅力を
徹底解析する、
見田竜介豪華月間！

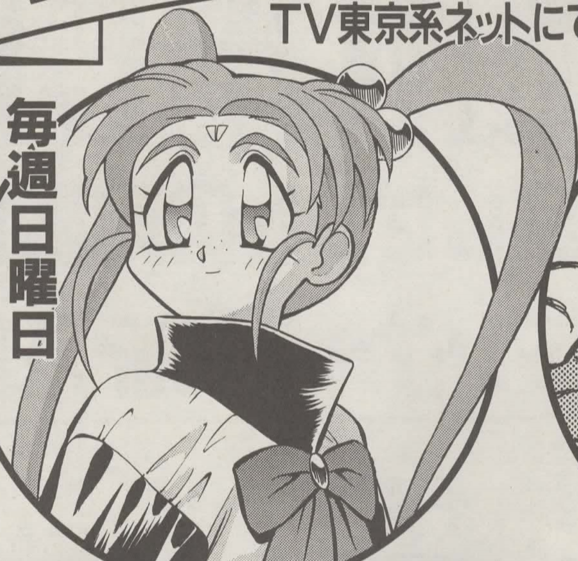


帰ってきたミンクの活躍!?　強大な敵相手にキャプチュードは!?

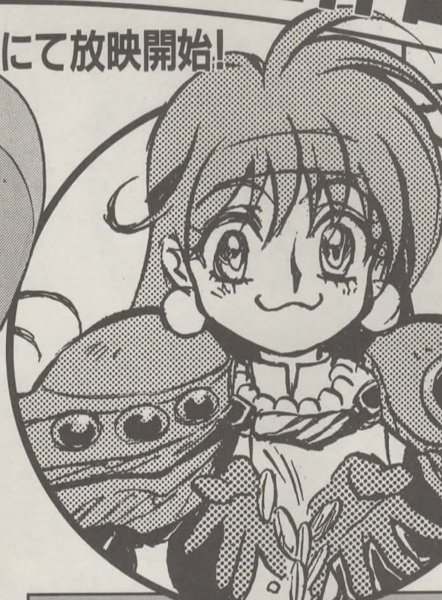
ドラゴンハーフZ　黒髪のキャプチュード

TV&コミック W(ダブル)で楽しめる2作品

TV東京系ネットにて放映開始!!



毎週日曜日
夜18時30分より!!
絶賛放映中!!



4月7日(金)
夜18時30分より
放映スタート!!

押しかけ女房出現 どうする天地!?

天地無用!魎皇鬼

奥田ひとし

リナとガウリイの今回の活躍は!?

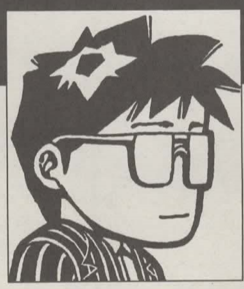
スレイヤーズ

原作/神坂一 作画/義仲翔子

最強の豪華執筆陣

[ソード・ワールド ユニコーンの乙女] 水野良&青木邦夫
[オルフィーナ] 天王寺きつね
[タイムダイバー ゴーバイザー] 柿沼秀樹&菊池通隆&阿部しのぶ
[武装少年セプター] 琴義弓介
[風駆 少女組!] 神塚ときお
[セーラーボーイ] たまき あろ
[無酸素脳ファミリー] 美夜川はじめ
[レモンちゃんSAGA7] 紗夢猫
[伝説の勇者デルホ・イホイ] 小本田絵舞
[クロスポイント] 藤宮幸弘
[魔術師の娘〈後編〉] 森川久志

見田竜介先生 サイン会のお知らせ!!



ドラゴンコミックス「黒髪のキャプチュード」第2巻（4月下旬発売）の発売を記念して、見田竜介先生のサイン会が行われます。

日時/4月29日(土)時間/13:00〜14:00
場所/東京・神田「書泉ブックマート」電話/03-3294-0011
●「黒髪のキャプチュード」第2巻発売日よりコミックスお買い上げの方に整理券を配布
※詳細については書店にお問い合わせください

月刊 めざせ最強コミック誌!!

COMIC ドラゴン 5月号

定価 490円(税込)

4月8日発売!!

RPGドラゴン 第5号 プレゼント

▶読者アンケート◀

ENQUÊTE

プレゼントの応募方法 & アンケートの記入方法

タイトルナンバー／タイトルリスト

1 ◆ MAGIUS
天地無用!RPG特集　天地獲得大作戦
2 ◆ MAGIUSメルヘンパークRPGリプレイ
妖精小人の大冒険!
3 ◆ MAGIUSゲームデザイン・コンテスト大募集
MAGIUSでゲームを創ろう!
4 ◆ シャドウラン・リプレイ
影への助走
5 ◆ MAGIUS
ゲーム・デザイン・ガイド
6 ◆ パラダイス・フリートRPGマスターガイド
公女殿下の宇宙闘技場
7 ◆ メックウォリアー・リプレイ
死は空より来る
8 ◆ バトルテック読者参加企画
BATTLE OVER:3025
9 ◆ モンスターメーカーRPG
バレル魔法学院日誌
10 ◆ デュダRPGリプレイ
刺青の魔術師
11 ◆ ケイオスランド・ワールドガイド
波濤の彼方に待つもの
12 ◆ ケイオスランド
シリナオ・メイキング講座
IN THE CHAOSLAND
13 ◆ GAMERS INFORMATION
14 ◆ DRAGON PRESENTS
15 ◆ FANTASY FILES
16 ◆ FROM FORCERIA
17 ◆ Q＆Aバトルロイヤル!!
18 ◆ コンベンション★ぱ～ら～
19 ◆ RPG用誤辞典（た行）
20 ◆ ドラゴンロード
21 ◆ その他

「RPGドラゴン」第5号プレゼントの応募方法

このページにあるとじ込みハガキに、希望するプレゼント品名とプレゼント番号を記入し、50円切手を貼ってご応募ください。

自分の住所、氏名、年齢などをかならず明記し、裏面のアンケートにもご記入ください。

とじ込みハガキ以外のもの（コピーしたものなど）での応募は無効となります。住所、氏名などが記入されていないハガキも、無効となる場合がありますのでご注意ください。

「RPGドラゴン」第5号プレゼントの応募締め切りは4月30日（当日の消印有効）です。

なお、当選者の発表は、商品の発送を持って替えさせていただきます。

読者アンケートの記入方法について

とじ込みハガキ裏面の読者アンケートの質問1、2（今号でおもしろかったもの、つまらなかったもの）については、かならずこのページのタイトルナンバー／タイトルリストで答え、その理由をA～Dから選んでください。タイトルナンバー21「その他」を選んだ時は、そのタイトル名とページを記入してください。「その理由」でD「その他」を選んだ時は、その理由を簡単に記入してください。

また、「ひとつ」とか、「一人」といった指示がある場合は、なるべくそれに従うようにご記入ください。

「今号の感想・要望」についても、可能な限りご記入をお願いいたします。ご意見・ご希望、その他どんなことでも結構です。読者ページなどで紹介させていただく場合があります。

その他お手紙の送り方についての注意

Q&Aや読者参加企画など、他のコーナーへのお便り・ご応募は、必ず別のハガキ、または手紙でご応募ください。住所・氏名などもかならず記入してください。よろしくお願いいたします。



POST CARD

102-□□

おそれいりますが
50円切手を
おはりください

東京都千代田区富士見1-12-14
富士見書房
RPGドラゴン編集部
「プレゼント No.5」係行

住所	〒		
氏名	フリガナ	性別 男・女 年齢（　）	
学年 職業			
TEL		RPGドラゴンを買ったのは 月　日	
希望 プレゼント	プレゼントNo. （　）	プレゼント品名	

GAMES FOR NEW AGE

RPGドラゴン

RPGドラゴン No.5 読者アンケート

1. 今号で面白かったページのタイトルNo.(P.90参照)と、タイトルを3つ書いてください。また、その理由(A文章が良い　Bイラスト・写真が良い　C全部良い　Dその他)もひとつ書いてください。

(タイトルNo.　　タイトル　　理由　　)

(タイトルNo.　　タイトル　　理由　　)

(タイトルNo.　　タイトル　　理由　　)

2. 今号でつまらなかったページのタイトルNo.とタイトル、その理由(A文章が良くない　Bイラスト・写真が良くない　C全部良くない　Dその他)もひとつ書いてください。

(タイトルNo.　　タイトル　　理由　　)

3. あなたが毎号買っている雑誌を2つ書いてください。

(　　)(　　)

4. あなたがよくプレイするRPGのタイトルを2つお教えください。

(　　)(　　)

5. 3月24日にＭＡＧＩＵＳシリーズが発売されましたが、あなたはお買い求めになりましたか？　買ったアイテムすべてに○を付けてください。
①スタートブック　②モンスターメーカー学園ＲＰＧ　③五竜亭ＲＰＧ　④スレイヤーズＲＰＧ　⑤天地無用！ＲＰＧ

6. あなたがＴＲＰＧに求めるものは何ですか？
①魅力的な背景世界　②斬新なルール　③プレイの自由度　④プレイヤー同士のやりとり　⑤その他(　　)

7. 今号の感想、RPGドラゴンへの要望などありましたら、自由に書いてください。

RPGドラゴン 第5号 PRESENT



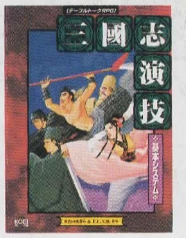
▶①卒業ークロスワールドー参加権　4名
エム・ツーの新メイルゲームに4名様を優待ご招待だぞ！
※この賞品のみ、4月15日必着でご応募ください



▶②パワードール2テレカ　5名
人気パソコンゲームのテレホンカード。お店じゃ手に入らない、はっきりいってレア物です



▶③パワードール2（98用）　1名
ゲーム本体もプレゼント！　希望のメディア（5インチか3.5インチ）も明記してね



▶④三国志演技　3名
光栄初のTRPG。おなじみ「三国志」の世界で血沸き肉躍る大冒険を！



▶⑤卒業！カードゲーム　2名
こちらはORG制作のカードゲーム。ご応募よろしく！



▶⑥モンスターメーカー学園　5名
MAGIUSシリーズでも登場するMM学園編。原作？　ゲーム



▶⑦モンスターメーカー宇宙商人　5名
同じくこちらもMAGIUS化進行中。宇宙でもMM！



▶蓬莱学園シリーズ
⑧蓬莱学園の冒険!!改訂版　1名
⑨蓬莱生活辞典　2名
リニューアルなった蓬莱RPGをプレゼント。もちろん、MAGIUS版もよろしく！

▶⑩蓬莱学園の冒険!!　テレカ　1名
ちょっぴしなつかしげのアイテム。蓬莱を心から愛するあなたに贈りたい！

▶⑪蓬莱学園の秘密!!　テレカ　1名
こちらは蓬莱RPG第2弾のテレカ。今となっては、ちょっと手に入らない貴重品だぞ



▶㉞中華封神ルールブック1・2セット　3名
古代中国ファンタジーRPGのルールブックをセットで。こいつはおいしいぞ



▶⑫そして誰もいなくなった　3名
遊演体のミステリー・カードゲーム。ただいま絶版状態、てわけでこいつも貴重品



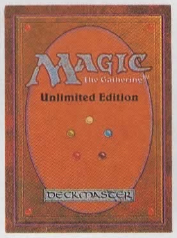
▶⑬スペースアウトロー　3名
⑭とおなじく、遊演体より発売されてたSFカードゲーム。どうしても手に入れられなかったコレクターさん、応募よろしく



▶⑭ファー・ローズ・トゥ・ロード　ユルセルーム博物誌　2名
「蓬萊」とならぶ遊演体の看板TRPG。その最新サプリメントをプレゼント



▶サイバーパンク2020
⑮基本ルールブック　⑯レフリーズアクセサリー　⑰ドラゴンスキンパック　⑱ナイトシティ　⑲クロームブック1
各1名
「サイバーパンク」シリーズを、どんとプレゼントしちゃおう。サイバーでパンクなあなたにおすすめ、本格SFRPGだ！



▶⑳MTGスターター・パック　2名
話題のトレーディングカードゲーム。なかなか手に入らない貴重品。これは競争率高いかも……



▶㉑RPGオールカタログ　3名
日本で出版されたTRPGを完全網羅したRPGゲーマー必携の1冊。ホビージャパンより、ただいま好評発売中



▶㉒パワープレイでわかるRPG入門　2名
初心者のための、TRPG入門書。パワープレイで楽しくRPGを手ほどきします



◀㉓スペオペ・ヒーローズ1、2セット　1名
山北篤が贈る、空想科学大冒険活劇RPG。1、2セットで



◀㉟D&Dルール・サイクロペディア3冊セット　3名
元祖RPGこと、おなじみ「ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ」をまとめてさしあげます！
監修は安田均先生だ！



▶㉔ルナルコンパニオン　5名
「ガープス」、最新サプリメントルナルをお気軽にプレイしよう



▶㉕央華封神1　5名
4月登場のコミック版「央華」1巻をプレゼント





▶㉗MAGIUS5冊セット　5名
てやんで、こちとら江戸っ子でい！　まとめて持っていきやがれってんだ!!というわけで、第1期タイトルをセットでプレゼント。当たんなかった人はちゃんと買ってね

▼㉖まにきゅあ団CD　3名
知る人ぞ知る、インディース・エレポップの人気者。知らない人にはあげないもん！



㉘ファンタジーRPGクイズセット
㉙スレイヤーズすぺしゃるセット
㉚蓬莱学園セット
㉛モンスターメーカーセット
㉜天地無用！セット
1名
MAGIUS原作をセットで！　それぞれ1名様にプレゼント。当たんなかった人は、ちゃんと買ってね（しつこい）！



◀㉝RPGドラゴン・オリジナル特製ロゴ入りダイス袋　128名
RPGDの新アイテムが完成！　ばばーんと128人にあげちゃおう。これで君もコンベンションの人気者になること間違いなし！

プレゼント提供●①····エム・ツー　②③····KOGADO　㉕㉞㉟····メディアワークス　⑤····ORG　⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭····遊演体　㉑㉒㉓····ホビージャパン　⑥⑦····翔企画　④····光栄　⑮⑯⑰⑱⑲⑳····イエローサブマリン　㉖····細江ひろみ

「サーラ」をめぐる冒険！

FANTASY FILES

待望の第四巻が刊行されたばかりの『サーラの冒険』
冒険者志望の少年が、等身大の冒険を重ね
次第に成長していく様子を描くこのシリーズは
ソード・ワールド小説読者の熱い共感を呼んでいる
今回のファンタジー・ファイルズは少し趣を変えて
このシリーズの魅力について紹介してみよう



↑これが『サーラの冒険』シリーズの最新刊。きみは、もう手に入れたかな？　突然始まった、神官戦士ディンと女戦士レグディアナとの口喧嘩。毎度のことだと安心しきっていたパーティ仲間たちだが、今回のいさかいは、いつもといささか様子が違う深刻なもののようだ。しかも、その理由がはっきりしないから始末が悪い。初めて直面したパーティ破壊の危機に、サーラはわけがわからないまま、心を痛めるが……

DATA

サーラの冒険①
ヒーローになりたい！

サーラの冒険②
悪党には負けない！

サーラの冒険③
君を守りたい！

サーラの冒険④
愛を信じたい！

すべて富士見ファンタジア文庫
各巻定価430円

「うーん」
「どうした？　うなったりなんかして」
「いや、この文章を書くために、改めて『サーラの冒険』を読み返したんだけど、山本弘っていう人は、本当にナチュラルな作家だね」
「『ナチュラルな作家』って、どういうこと？」
「うん、結局、山本弘の作品に対する評価って、おもしろいかどうかしかないんだよね」
「それって、なにかマズイの？」
「いや、全然。それどころか、作家にとっては、一種、勲章のようなものだと思う。なぜおもしろいかっていう分析は不可能なわけじゃないけど……」
「それって、オマケみたいなもんだよね」
「……いいにくいこと、ズバッというな。でも、待ってくれ。『サーラの冒険』って、ソード・ワールド小説のなかでも、ちょっと特殊だと思わないか？」
「どういう意味で？」
「思うんだけど、サーラって、ソード・ワールド小説の主人公のなかで、もっとも経験値が低いんじゃないかなあ」
「わはは。少なくともシリーズ開始の時点では、間違いなくそうかも」
「なんせ、『冒険者技能なし』だもんね。でもさ、もともとソード・ワールド・ノベルって、『冒険者の日常的な生活』というスケールのもとに書かれているじゃない」
「ゲームのプレイヤーが解決できるレベルの冒険の、てことね」
「うん。これってさ、サーラみたいな主人公を使って、長編シリーズに仕立てあげるには、すっごい制約になると思わない？」
「ははあ。どうやって話を盛り上げるかということ？」
「うん。下手をすれば、非常に地味な話になってしまうんじゃないかなあ」
「確かに、『滅亡の危機に瀕した王国を、魔王の手から救うために立ち上がった若き勇者！』



←こちらがシリーズ第一巻。優しい顔だちと女の子のような名前のせいで、いつも友達からからかわれていたサーラ。しかし、怪物退治を請け負った冒険者たちに出会い、いつしか自分も冒険者になることを夢見始める。あの手この手を使って冒険者一行にもぐりこんだサーラは、意気揚々、怪物退治に同行するが……



→シリーズ第二巻。冒険者となる決意を固めたサーラは、故郷の村を後にして、独り、仲間の待つ地下都市ザーンを訪れる。だが、そこで待ち受けていたものは、この街全体、いや、西部諸国を股にかけた陰謀だった。その渦中に巻き込まれたサーラは、絶体絶命のピンチに陥る。はたして、サーラはこの危機から逃れることができるか？



←シリーズ第三巻。ザーンの街の盗賊ギルドのもとで、シーフの修業を積むサーラ。念願の冒険者となる道を歩み始めたまではよかったが、そこに新たな難関が。尾行の訓練のため、訓練仲間の少女デルの後をつけることを命じられたのだ。こっそり少女を追うサーラが目にしたものは、予想だにしなかった光景だった……

って話の方が、派手は派手だけど」

「それはそれでいいんだけどね。あくまで比較の話だから。でも、ソード・ワールド小説の手法で長編シリーズを書くには、『質的な変化』ってのが不可欠になるんじゃないかな」

「それって、プロットの数の問題かな」

「それだけじゃないんだよね。そのプロットがどれくらい複合しているか、どのように構成されているか、だと思うんだよね。けど、それって、プロットの数が増えれば増えるほと、どんどん難しくなっていくじゃない」

「ひとつの大きな物語の流れがあって。それに細かいプロットがからんでいくって構造になってないと、と言いたいわけだな。で、『サーラ』って、それに成功していると」

「うーん、そう片付けちゃうと、それこそ『オマケ』みたいな、非常に当たり前の結論だな。でも、言うのとやるのとは大違いだし。まだ完結していない状態であれこれ言うのもなんだし、そうとあからさまにしないところが作者の手腕なのかもしれないけど、『サーラの冒険』は、間違いなく力作だと思うよ」

イーグル街遊撃隊、ドラゴンに遭遇!?



動く刺青の怪？デュダを襲う大魔獣の謎

「デュダRPGリプレイ」もめでたく1周年を迎えました。その記念として、今回のお話ではデュダと仲間たちに最強のモンスターと戦っていただきましょう。最強の名にふさわしいモンスターといえば、そう、ドラゴンですね。

「ちょっと待て、デュダRPGといえばオランの街中で展開する、ユーモア&ミステリーが売り物だぞ。なんで街中にドラゴンが出現するんだ？」

おや、デュダさん、ごきげんよう。

「賢者の誇りにかけて言うが、オランでドラゴンに遭遇するなど、万にひとつもありえないぞ！」

ふむふむ、ドラゴンのデータは『ソード・ワールドRPG上級ルール　分冊2』に載っていますね。エンシャント、エルダー、レッサーの3種類がいて、一番弱いレッサー種のドラゴンでもモンスター・レベルが10ですか。体長は15メートルほど有って、炎を吹く能力を持ち、生命点は50。出現頻度はごくまれとなってますね。

「そう、最低でもそのくらい強いモンスターだ。普通の人間ではまずたちうちできない。だからこそ、ドラゴンを倒したものはドラゴンスレイヤーとして尊敬されるんだ」

じゃあ、うまくいけばデュダさんたちもドラゴンスレイヤーになれるわけですね。

「とんでもない。そんな怪物に出会ったら、一目散に逃げるぞ。逃げるが勝ちだ！」

はあ、デュダさんの敏捷度で逃げられるとでも……。

「うっ、そ、それは……」

まぁまぁ、あそこにやる気になっている戦

ソード・ワールド・バリアント★デュダRPGリプレイ　第5回

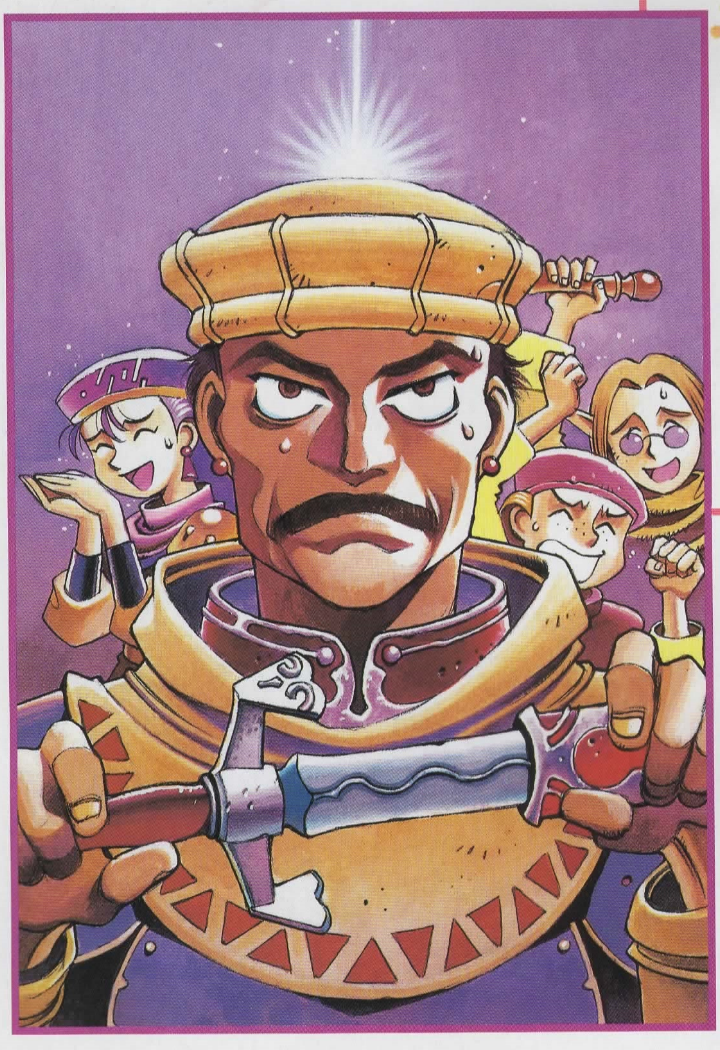
刺青の魔術師

SWORD WORLD

AUTHOR
安田均／高井信とグループSNE
HITOSHI YASUDA／SHIN TAKAI&GROUP SNE

ILLUSTRATOR
草彅琢仁
TAKUHITO KUSANAGI





SWORD WORLD VARIANT

士もいるし、がんばってくださいね。ドラゴンはなぜ出現するのかって？　タイトルの刺青は？　本編は122ページからだよーん。


SWORD WORLD
ヴォーゲル
アレクラスト生まれの魔術師。古代魔法王国期にその端を発する究極の魔術、「混沌魔術」の研究に没頭している
グライス
ヴォーゲルが"混沌の地"に渡った直後に出会った人物。魔術師の力に恐れをなし、以後、その部下としてつき従う
混沌魔術師 勃つ!

●第5回

波濤の彼方に待つもの

AUTHOR
清松みゆき
MIYUKI KIYOMATSU

ILLUSTRATOR
狭霧光明
MITSUAKI SAGIRI

**アレクラストから遥か離れた人外の地「ケイオスランド」
それはソード・ワールドが提供する新しい冒険の舞台だ！
冒険者たちの野望をくじかんとする思わぬ強敵の出現に
ワールドガイドは急転直下、新たな展開を迎える！**



ブリス
"混沌の地"の「王」の一人
ヴォーゲルの軍門にあっさり
下ったが、はたしてその真意
はなにか、あきらかではない

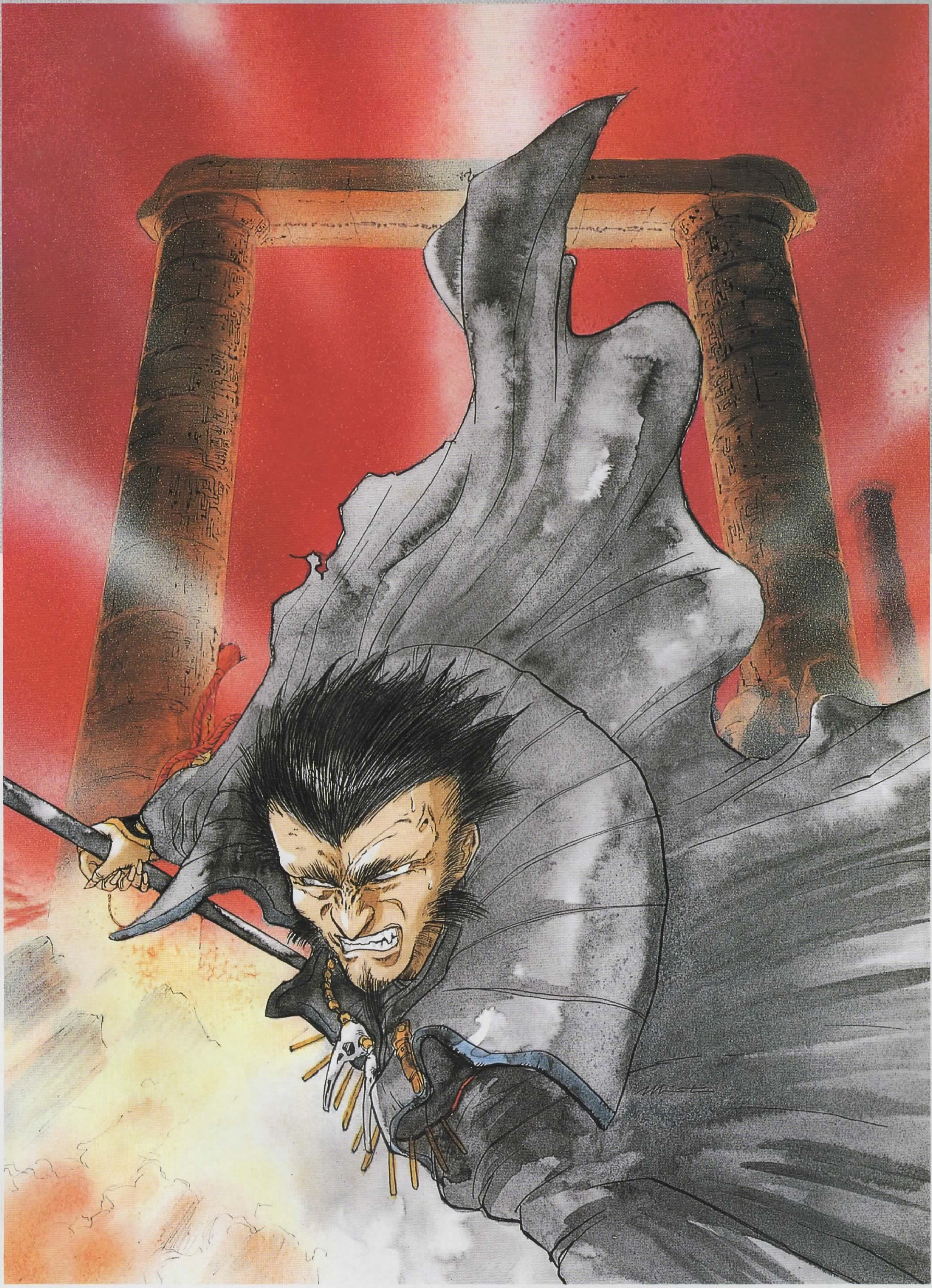
「混沌の地」を探索するバリントンたちの前に、いや、すべての冒険者たちの前に手強い敵が出現した！

その名はヴォーゲル――と聞いて、「ああ」と思った読者も多いことだろう。そう、ドラゴンマガジン本誌に掲載された「ソード・ワールドRPGリプレイ第三部」に登場し、バブリー・アドベンチャラーズの奸計（笑）にはまった魔術師である。ケイオスランドに島流しになり、そのままこの地の土となって果てたかと思われたが……どっこい、大方の予想どおり（?）、そんな可愛らしいタマではなかったようだ。

それどころか、習い覚えた魔術を駆使し、"混沌の地"の勢力を従えて、以前とは比較にならないほどの強敵となって蘇ってきたのである――自分を追放した者だけにとどまらず、「冒険」を生業とする者すべてに対する復讐の思いを、激しく胸に燃やしながら。かててくわえて、研究途上であった「混沌魔術（113ページに詳しい説明あり）」の技にも、いっそう磨きがかかってきたようだ。「島流し」にあったいきさつなど、少々情けない経歴を持つ人物とはいえ、ケイオスランドに渡ったばかりの冒険者たちにとっては、なかなか侮れない相手であるといえるだろう。

この予想だにしなかった新しい敵に対して、バリントンたちはどう立ち向かうのだろうか？ 今はまだ対決の時ではないが、近い将来、彼ら冒険者たちの行く手に、この混沌魔術の使い手が立ちふさがるであろうことは間違いない。風雲急を告げるケイオスランド・ワールドガイド、まずます目が離せない展開になってきた！

SWORD WORLD RPG
ケイオスランド ワールド ガイド
CHAOS LAND WORLD GUIDE



1

「そうだ。壊してしまえ」
「そうすれば、禍根(かこん)が断てます」

新王国暦五二一年　オランの冒険者たちの言葉

「おのれ」

魔術師ヴォーゲルは、光を失った「移送の扉」を睨(にら)み続けていた。

扉の輝きは消え失せていた。複雑な古代魔法文字を枠全体に散りばめた扉は、常に魔法の光で自身を照らしていなければならないはずだった。

だが、その輝きはもはや存在しない。破壊されたのだ。扉の向こう側(がわ)から、アレクラスト大陸の側から。

魔術師は立ちすくんでいた。微動もせず、睨み続けていれば、その事実が覆(くつがえ)るかのように。

だが、それはありえない。壊された扉は二度と人がくぐることを許さない。彼は、故郷に帰るすべを失ったのだ。

「許さんぞ」

魔術師は呟(つぶや)いた。

低い呟きだった。地獄の底から聞こえてくるような、世界のすべてを呪詛(じゅそ)してやまぬような。

「虫ケラどもが」

自分をこの〝混沌(こんとん)の地〟に追いやったのは冒険者と呼ばれる連中だった。古代王国の遺跡を漁(あさ)り、その宝物を奪い去り、それで生計を立てている者たち。連中には、その真の価値などわからないのだ。すべてが、ガメル銀貨に見えているに違いない。

恥ずべき泥棒どもなのだ。

そんな連中が、この自分を。古代王国の秘術を解明してのけた自分を追い立てたのだ。

自分の研究と、その資金のための行動をことごとく邪魔しただけでは飽(あ)きたらず。

怒りはおさまらない。ヴォーゲル自身にとって、それは決して許されざることだった。〝沈黙(ミュート)〟などという精霊魔法にかかって、命からがら逃げ出さざるをえなかったのだ。

「扉」の向こうが〝混沌の地〟であると知りながら、そこに逃げこまざるをえなかった。

精霊魔法ごときに。

なんとくだらない魔法だろう！

「〝闇よ、出でてその暗黒の姿を現わせ〟」

ヴォーゲルは自分の足もとから伸びる影を見つめながら呟(つぶや)く。それは、精霊たちにしか聞こえない言葉だ。同時に、右手を自分の陰から外へと振り出す。

眼前に暗黒の球体が現われる。大人十人ほどが手を繋(つな)いで、やっと囲めるほどのものだ。〝闇の精霊(シェイド)〟と、それが作り出す暗黒である。

続いて、ヴォーゲルは太陽のほうを振り仰(あお)ぐ。

「〝光よ、その明るき姿で照らし出せ〟」

太陽に向けて伸ばした腕を、今度は自分の背中へと振る。

右側から光が射すのがわかる。〝光の精霊(ウィル・オー・ウィスプ)〟が召喚されたのだ。

右に身体を向ける。まぶしい光が射している。向こうには、前に呼んだ闇の精霊がいる。二つの精霊力が拮抗(きっこう)している場所では、それが打ち消し合って、もとの明るさになっている。

「〝消えてしまえ〟」

魔術師は開いた手を握りしめる。二つの精霊は、互いに距離を近づけ、衝突し、音も立てずに消滅した。

これだけのことだ。陰から闇、陽(ひ)から光。それが生まれ、対立するがゆえに、ともに打ち消し合った。精霊魔法などその程度のものなのだ。精霊語を解し、精霊界からの扉を開く鍵さえ身につければそれですむ。だが、当たり前過ぎて、何の感慨もない。当然のことが当然に起こっているだけだ。

かつての自分のことが思い出される。若い頃は、ただこれだけのことに満足していた。精霊を使えることが、自分が人より優れている証しだと考えていた。

くだらん。

ヴォーゲルは目を遠くへ向けた。その目に映るのは、古代遺跡の廃墟(はいきょ)である。かつては、ここも都市として機能していたのだろう。だが、今はあらゆる建物が朽(く)ち果て、瓦礫(がれき)と化している。

ゾディーク。

確か、この古代都市はそんな名前だったはずだ。

ヴォーゲルは、しばし空想してみる。この都市が、まだ繁栄(はんえい)していたころのことを。

魔術師たちが、その偉大な魔法力で都市を支えていたころを。

家々を支えていたのは、鉄を引きつける強固な謎の力であったかもしれない。不埒(ふらち)な侵入者は、目に見えぬ炎が、身体の内側を走って罰したであろう。

それでも留まらぬ外敵には雷を呼んで応えたはずだ。

それらこそが魔術なのだ。自分が真に身につけるべき力なのだ。

ここを捜してみれば、遺産が残っているかもしれない。

だが、わずかだろう。アレクラストの、あの「堕(お)ちた都市」に匹敵するほどのものでは決してない。

「許さんぞ、〝冒険者〟ども」

ヴォーゲルは、再度扉を睨みつけた。

「アレクラストへ帰られぬようにして、それで終わったつもりか。そうはいかんぞ。いつか、帰ってやる。そして、アレクラストから、いや、このフォーセリアから、残らず駆逐(くちく)してやる。一匹残らず、だ」

2

「四大は偉大なり。だが、単独では力に過ぎぬ。複合させてこそ、魔術なのだ」

新王国暦五二一年
オランで発見された怨霊の言葉

「ムフー・バルト・イィー？」
「何だ？　お前ら？」
聞き慣れぬ言葉に、ヴォーゲルは振り返った。

人間だった。風変わりな鎧を身につけている。粗末な、といっていいだろう。少なくとも、新品ではない。手入れを怠ったぼろぼろのものだ。それが三人。うちの一人が尊大に胸を張っている。

「ディグシャ・サルバズンド・ケーライ……」
「言葉が通じておらんぞ」
ヴォーゲルは唇の端を上げて笑った。杖を掲げて古代語を詠唱する。自分が真の力と信ずる魔法語を。

「〝万能なるマナよ、真の言葉を示せ。人の口より紡ぎ出されるものが、すべて仮のものであることを明らかにせよ〟」

〝通語〟の呪文である。

〈何をした！　貴様！〉
〈何もしておらぬよ。言葉が通じるようにしたまでだ〉

ヴォーゲルは唇を歪めたまま答える。その言葉は、ヴォーゲル自身、発したことのないものだった。だが、その意味ははっきりとわかっていた。相手の言葉も。

〈わけのわからぬことを。貴様、この俺が誰だかわかっているのか？〉
〈知らぬな〉

魔術師は言い放った。〝混沌の地〟に人間がいたことさえも、彼には新しい発見だった。だが、恰好を見ればだいたいのことはわかる。せいぜいが山賊だろう。

男の顔が赤くなった。
〈俺さまはグライス。このゾディークの王だ〉
〈ほう？　そのなりでか？〉
〈野郎！〉

グライスと名乗った男は剣を抜いた。それに合わせて残る二人も。わずかに反った刀身が鈍く輝く。鎧とは違って、刀の手入れはまともにしているようだ。

〈やめておけ〉

ヴォーゲルは杖をこつこつと地面に突いた。

〈今のわしは機嫌が悪い。魔術師を怒らせぬほうがよい。〝眠りの雲〟で優しくもてなしたりはせぬぞ〉
〈マジュツシ？　ネムリノクモ？　何のことだ〉
〈知らぬのか？　なら、ますますよしたほうがいいな〉
〈ふざけるな！〉

グライスと配下は走り始めた。剣を大上段に振りかぶって突進してくる。

〈馬鹿が〉

ヴォーゲルは呟くと、杖を大きく振る。

「〝マナよ！　破壊の炎となれ！〟」

ドンッ！

呪文の詠唱が終わると同時に、爆発音が轟いた。三人の中央に、炎の塊が現われ、あっというまに広がり、包みこんだ。〝火球爆発〟の魔法が炸裂したのだ。

〈う……うう〉

爆発が去った後、ヴォーゲル以外に立っている者はいなかった。地面に伏せたままグライスは呻いている。他の二人はぴくりとも動こうとしない。ぶすぶすという音と煙、肉の焼け焦げる臭いがあたりを漂う。

〈ふん。少なくとも、ほかの二人よりは、お前のほうが体力はあるようだな〉

ヴォーゲルはグライスを見下ろした。グライスは無理やりに頭を回して左右を確認する。そして、焼け焦げた仲間たちの姿を認めた。

〈そんな……〉
〈怒らせるなと言ったのにな。淋しくなったな。だが、すぐに仲間のところへ送ってやるよ。〝光の矢〟がいいか？　それとも、この杖で頭を叩き潰してやろうか？〉
〈き、貴様、〝混沌〟か？〉

杖を振り上げかけたところで、ヴォーゲルの動きが止まった。

〈今、何と言った？〉
〈〝混沌〟か？　と尋ねたのだ〉

ヴォーゲルは笑った。顔を空に向け、大きな声で笑った。楽しくてたまらないというふうに。

グライスは地に伏したまま、恐怖の表情を浮かべ、それを見上げていた。

〈いかにも。わしは混沌魔術師だ。よく知っておったな。もっとも、今の〝火球爆発〟は四大魔術に過ぎぬがな。混沌魔術が見たかったのか？　なら、それであの世へ送ってやってもよいぞ〉
〈マ、マジュツ？〉

ヴォーゲルはグライスの顔を覗きこむ。

〈お前、魔術を知らんのか？〉
〈知らない〉
〈魔術を知らぬものが、なぜ〝混沌〟などと口にする？〉
〈あんな爆発を起こすなど、〝混沌〟以外に考えられない。火の精霊なら、炎が必要だ。だが、どこにもなかったはずだ〉
〈わからぬやつだな。〝火球爆発〟は四大魔術だ。わしが解き明かした混沌魔術はあの程度ではないぞ〉

魔術師は杖を再び振り上げる。

〈むろん、精霊魔法など及びもつかぬ。見るがいい〉

「〝四大を司るマナの名において命ず。炎をもちて大地を鳴動させん。始原の巨人の熱き血潮を現わさん〟」

ヴォーゲルの杖は、倒れたままグライスの仲間に向けられた。

ゴゴゴゴ。



大地が揺れた。そして裂けた。

その裂け目から石が、蒸気が吹き出す。轟音とともに熱気が押し寄せる。

次いで赤黒いものがほとばしった。熔岩である。

男の死体は、つかのま、熔岩に持ち上げられたかに見えた。だが、すぐに呑みこまれた。一瞬、小さな炎が上がった。

熔岩の量は少なかった。わずかに地面に広がると、すぐに黒くかたまった。〃闇の精霊〃のもたらした暗黒と同程度の広さであろうか。だが、いまだ熱気をはらむその中に、もはや死体は認められない。

〈骨も残らぬわ。これが、混沌魔術だ〉

ヴォーゲルはグライスの怯える顔をたっぷりと楽しんだ。

3

「〃混沌〃？　やつらは力さえあればいいのさ。人を従えられるなら、なにをやってもかまわないと思っているんだ」

〃混沌の地〃の一氏族の若者の言葉
新王国暦五二一年

「さあ、どうやって殺してほしい」

ヴォーゲルは、立ち上がる気力もなくしているらしいグライスを見下す。

「もはや、魔法など使う必要もなさそうだな」

魔術師は杖をしごいた。だが、傲然としたその表情の奥で、ヴォーゲルは舌打ちをしていた。

（魔法を使いすぎたわ）

調子に乗って魔法を連発しすぎていた。最初の二つの精霊魔法、そして〃火球爆発〃と〃熔岩噴出〃。魔法を使うには、精神の力を必要とする。使うたびに疲労が累積する。一つ二つならともかく、あまりに多くは使えないのだ。使いすぎれば疲労から昏倒する。まして、まだ完全に理解しきれていない混沌魔術は、



なおさら疲労が激しい。冷静に考えてみれば、〝熔岩噴出〟は、あまりに無駄だった。

懐には魔晶石がある。古代王国期に作られた魔力の結晶だ。これが使えるなら、あと数度ぐらいは問題ない。

だが、魔晶石は貴重品だ。むやみに浪費できるものではない。

「ま、待ってくれ」

グライスは必死に声を振り絞った。裏返った甲高い声だ。とても自分の声とは思えない。

「あ、あんた、それだけの力を持っているなら、俺の〝王〟になってくれ」

「なんだと？」

「〝王〟だ」

「お前に代わってか？　ほんとうに、お前なんぞがゾディークの王だったというのか？」

「いや、違う」

「そうだろうな」

「だが、俺は少なくともあの二人の〝王〟だったんだ」

「なんだぁ？」

ヴォーゲルは、思いきりばかにしてグライスを見下ろす。

「たかだか、手下二人を連れていたぐらいで王だと？」

聞き返してから気がついた。自分たちが今、しゃべっているのは〝通語〟の魔法によっていることを。この魔法は、言葉を正確に伝える。概念がなければ、そのまま伝えるが、似た概念があれば、それにおきかえるはずだ。「魔術」という言葉は、こいつらには存在しない。だが、「王」という言葉はあるのだ。そして、手下が二人であっても、いや、一人であっても、それは「王」と呼ばれるのだろう。人の上に立つものを指す言葉が極端に少ないのだ。「おかしら」であろうが「リーダー」であろうが、「王」としか呼ばれないのだろう。

ふむ。

ヴォーゲルは頷いた。人の上に立つならば「王」か。この言葉がもっとも適切に使われるというなら、真に「王」にふさわしい人間というものが存在しうるのだ。「おかしら」でも「リーダー」でもない。

「ようし、わかった。生命は助けてやる」

ヴォーゲルはニタリと笑った。

「これからは、わたしがお前の〝王〟だ。さて、王として命令させてもらおう。明日になったら、このあたりでわし以外の王に会わせてもらおうか。そうだな、十人ぐらいの人間を率いているものだ。いいな」

グライスは頷いた。

「やるのか？　二人だけで？」

「ふん。まだ、お前は、わしの力を理解しておらんのか？」
言って、杖を振ってみせる。
グイラスは慌てて、首を横に振った。

「わしは休む。夜の見張りを怠るなよ」
ヴォーゲルはグライスに命じる。
ここは、グライスの住んでいた家だ。遺跡の中で、使えそうな場所を選んで使っているのだろう。壁などにいくつかひびは入っているが、崩れそうなようすはない。部屋の中央で、ぞんざいに積み上げられた薪から炎が上がっている。さいわいなことに、通風口も生きているようだ。
グライスの代わりに王となったヴォーゲルは、自動的に三十人を越える奴隷を手に入れることになった。王、戦士、奴隷。このあたりには三つの階級があるようだ。
「〝かの暗黒、光の前に立ち去れ〟」
〝光の精霊〟に数倍する明かりが煌々と部屋の中を照らし出した。
「〝光の精霊〟は、知っておるな？　触れば火傷をする。だが、これはそれに数倍する光だ。死にたくなければ、これにさわろうとはせぬことだな」
グライスが怯えたように後ずさる。
ヴォーゲルは唇の端を吊り上げて笑った。
はったりである。古代語魔法の〝明かり〟は〝光の精霊〟より広く、明るく照らし出しはするが、はじけて人に負傷を負わせることはない。
だが、魔術を知らないこの連中には十分だろう。これで寝首をかかれることはあるまい。
ヴォーゲルには休息が必要だった。もはや魔法を使う余力は残っていない。
自然に瞼が落ちてくる。
「明日は、本当にケントを襲うので？　やつには十人もの戦士がついております。しかも、やつは〝混沌〟の力を……」
「くどいぞ。わしの力をもってすれば造作もない」
ヴォーゲルはそう言うと寝台に横になった。
そして、眠りに落ちた。明日を、そして、〝混沌の地〟を統べる王の中の王となる日を夢見て。

4

「〝ジャカオ〟の力を知っているか？　知らなければ己れの心の奥底を覗くがよい」
新王国暦五二〇年頃
〝混沌〟のケントの言葉

「お前がケントか？　王だそうだな」
「お主は？」
ケントは見たことのない男に答えた。傍らにいるのは、確かグライスという男だったはずだ。戦士を二人しか持たないちんけな〝王〟である。
いや、〝王〟であったというべきなのだろうな。
ケントは改めて、自分の前に立つ男を見る。鎧らしきものは身につけていない。風変わりな衣裳を着て、杖を持っている。こいつが、新しい〝王〟になったというわけか。
「ヴォーゲル。お前とお前の戦士、そして奴隷をもらいにきた」
「正気か？」
ケントはうすら笑いを浮かべた。自分の背後には十人の戦士がいる。それに、わずか二人ではむかおうというのか？
しかも、自分は〝混沌〟の力を持っているのだ。
「念の為に聞いておこう。お主も〝混沌〟の力を持っておるのか？」
「おお、いかにもわたしは混沌魔術師だ」
ヴォーゲルは胸を張った。
「マジュツシ？　それは何だ？　だが、〝混沌〟と名乗るからには、手加減はせんぞ」
「そうか。わしは手加減してやってもよいぞ。一対一で戦うなら、なおさらな」
ヴォーゲルの中で一つの野望が膨らみ始めていた。そのためには、なるべくなら人間は殺さずにおきたい。配下は多ければ多いほどいいのだ。
「ばかな！　〝女王〟の氏族でもあるまいし、そのような愚かな戦いかたができるものか」
「ほう？　女の〝王〟は、そうするのか？」
「わけのわからぬことを。女の〝王〟と〝女王〟とは別物ではないか」
女の〝王〟と〝女王〟とは別、か。
ヴォーゲルは心の中で呟く。どうやら、〝女王〟という言葉には特別な意味があるようだ。それはそれとして心に留めておこう。だが、確かめるのは後でいい。今は、この男を屈伏させることだ。
「では、全員でかかってくるがよい」
ヴォーゲルは杖を構える。そして、呪文の詠唱に入った。
「〝眠りをもたらす安らかなる空気よ！〟」
ヴォーゲルが唱えたのは〝眠りの雲〟の呪文である。魔術師にとっては初歩の初歩の呪文だ。だが、集団を相手にするには効果的なものだ。
ケントの率いる戦士たちの間に、一瞬白い靄が広がった。五人が巻きこまれ、ばたばたと倒れる。〝眠りの雲〟は、空気を変質させて一種の毒ガスと化す。吸い込んだものは、深い睡魔に襲われる。
眠らなかった者も一瞬足を止めた。一人が慌てて手近な者に駆け寄り、肩を揺さぶる。
「やるな！」
ケントは叫んだ。
「一瞬のうちに五人も倒すとは尋常なわざではないな。だが、その力をまず俺に使わなかったことは失策だったな。見せてやる。〝混沌〟にさずかった、我が力を！」
ケントはヴォーゲルを睨みつけた。
「うっ」
右足に激しい痛みを感じて、ヴォーゲルは思わず膝をついた。内から、何かが弾けたよ

うだ。
「これが我が力だ。俺は睨むだけで、人も物も壊せる」
「ケント王、生きてます！　眠っているだけで！」
　仲間を揺すりおこした戦士が叫ぶ。確かに、〝眠りの雲〟は人を眠りに誘うが、その効力は強くない。すぐに起き出してくる。
「そうか。さあ、お主の能力は見切ったぞ。全員を眠らせることはできぬようだな。ならば、起こしていけばすむことだ。だが、我が力はそうはいかぬ。一度は耐えたことは誉めてやろう。だが、お主の身体をだんだんに破壊してやればすむこと」
「馬鹿めがっ！」
　ヴォーゲルも大声を叩き返す。
「少々手加減してやったまでのこと。魔術を侮るな！　次はこれだ！」
「次、だと？」
　ケントは思わず後ずさった。
「〝万能なるマナよ！　雷となれ。その猛き力で敵を撃て！〟」
　ヴォーゲルは、杖を真っ直ぐに伸ばした。その先から電光がほとばしる。
　稲妻が空気を切り裂く。ケントを叩き、さらに後ろにいた二人を薙ぎ倒した。
　ケントは「睨む」のも忘れて、ヴォーゲルを見た。
「二つもの力を使えるのか」
「もっとあるぜ」
　答えるのはヴォーゲルではなく、グライスだった。ヴォーゲルの背後から顔だけを出すようにして叫ぶ。
「別の力を俺はあと三つ見ている」
「五つ、だと？」
　ケントはがくがくと震えていた。だとしたら、とても自分のかなう相手ではない。なぜだ、なぜ、こんな男が今まで知られずにいたのだ。
「馬鹿なことを言うな」
　ヴォーゲルはグライスを睨みつけた。グライスは「ヒッ」と声を漏らして後ずさる。
「魔術を知らぬ者がよけいな口を叩くな。わしの知っておる呪文は十や二十ではきかぬわ」
「十？　二十？」
　ケントにとっては、信じられない言葉だった。
「次は何が見たい？　炎で身体を焼かれたいか？　それとも、石人を作り出して殴り殺してやろうか？」
「待ってくれ！」
　ケントは両手を上げた。
「わかった。俺はお主の敵ではない。今から、お主を俺の〝王〟と認める」
「そうか」
　ヴォーゲルは満足そうに目を細めた。
「用があるとか？」
「ああ」
　ヴォーゲルは椅子に座り、ケントを見下ろしていた。かつてはケント自身が座っていたものである。ケントの住み家はグライスのものとは比較にならぬほど広く、手入れもされていた。より多数の配下と奴隷を従えていただけのことはある。
「お前の力。どうやって手に入れたのだ？」
「〝ジャカオ〟の導きによって。ヴォーゲル王は異なるのですか？」
　ケントは心底意外というようすで答える。
「まあ、な」
　ヴォーゲルはケントを屈伏させた。だが、その能力に惹かれるものを感じていた。
　服の上からでは見えないが、右足にはまだ包帯を巻いてある。「睨む」だけで万物を壊せるとは尋常ではない。
　もし、その力が自分にもあったなら。そして、その力が破壊だけに留まらず、魔術と同じだけの広がりを持つものなら。
　精霊使いごときに遅れをとることはなかったはずだ。呪文を必要としないのだから。
「詳しく話を聞かせろ。わしは、この地の者ではない。〝ジャカオ〟とは何者だ？」
「〝ジャカオ〟は万物です。無にして一にしてすべてなるもの。そして、人の心の奥底に等しく存在するものです」
「ほう？」
「わたしは、自分の心の奥底を眺めました。自分の内にあって混沌としているものを。その中から浮かび上がってきたのが、あの力だったのです」
「ふむ」
　ヴォーゲルは頷いた。確かに、人の心の中にはさまざまなものが渦巻いている。「欲望」や「妬み」、「愛」や「情」。いや、言葉をつけることは嘘なのだ。本質的に、それは言葉をつけられぬものやもやとした何かの塊でしかない。覗けば覗くほどわからなくなり、言葉で表わすことはできない。
「それは、お前だからなしえたことだと思うか？」
「もちろんです。わたしの心であるからこそ、わたしに現われたのです」
「わしにはできぬか？」
「ヴォーゲル王ならできましょう。ですが、現われるものが何かはわかりませぬ。王の心はわたしにははかれぬものゆえ」
「だが、何かは得られるはずだな」
「〝ジャカオ〟の意のままに」

5

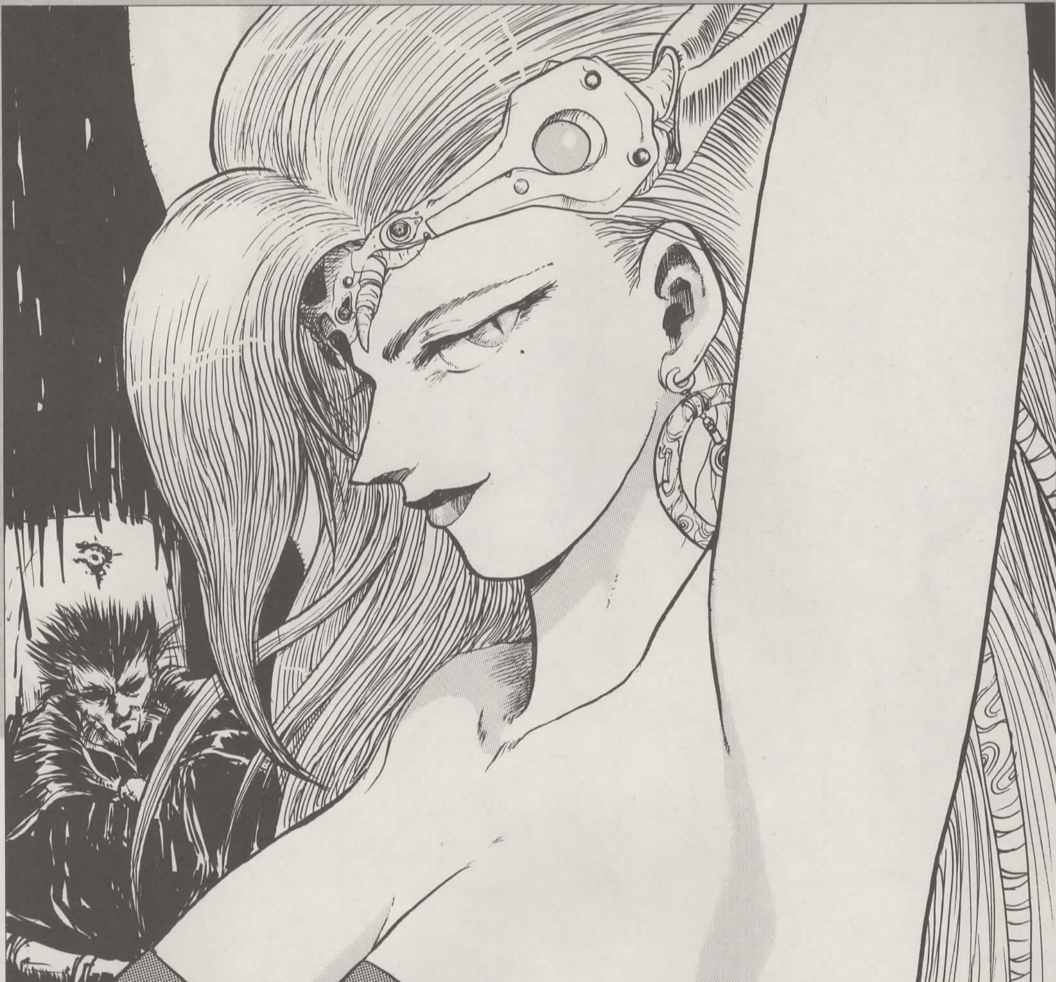
「力に正義など無用」

新王国暦五〇〇年頃
〝渡海の戦士〟に向けられた、
〝混沌〟の一人の言葉

　ヴォーゲルが、グライスとケントが知る他の四人の王を従えるのに、一週間を必要としなかった。古代語魔法を知らぬ〝混沌の地〟のものは、ヴォーゲルの破壊の術に恐れをな



し、次々にその配下となった。なかには、戦いを最初から諦め、進んで従ったものもある。
「順調だな」
ヴォーゲルはほくそえんだ。この調子なら、彼の野望は遠からず満たされるであろう。ヴォーゲルが座る椅子も、その住み家も、だんだんと大きく、立派なものになっていった。
「ヴォーゲル王、報告したいことが」
グライスが居室に入ってきた。彼の身につけている鎧は、磨き上げられた金属の光沢を放っている。
王と戦士たちの生活は、奴隷たちの労働に支えられている。配下の奴隷の数が多ければ多いほど、それは向上する。
「何だ？　次の目標でも捜してきたか？」
「それが……″女帝″ブリスが現われました」
「″女帝″？　女の″王″か？」
「そうです。あの、ブリスです」
「知らんぞ」
ヴォーゲルはグライスを睨みつけた。こいつめ、まだわかっておらんのか。わしはこの地の人間ではないのだ。そして、この地のいかなる人間も、わしの支配に収まるべきものなのだ。「あの」などともったいぶった言葉をつける意味がどこにある？
「そ、その。ゾディークで最大の″王″です」
「ほう？」
ヴォーゲルは椅子から腰を上げかけた。だが、すぐに戻す。
「手間が省けるかもしれんな。いずれは落とさねばならぬからな」
「冗談ではございません。ブリスの戦士は百とも二百とも呼ばれています」
「ふん。結構なことだ」
それが事実なら、奴隷はその十倍。そして、ゾディーク全体を一気に支配に置くこともできる数だろう。こちらの戦士は三十人といったところだ。数の劣勢は、自分の魔術でカバーできる。要は、そのブリスという″女帝″を落とせばすむことだ。



魔晶石はまだまだ温存してある。ここいらが使いどきだろう。ゾディークを完全に支配できれば、後で見つけ出すことも可能だ。古代王国期に通貨として使われていた魔晶石は、遺跡では頻繁に発見される。

「勇ましいことね」

部屋の入口から声がかかった。グライスがぎょっとして振り返る。

「ブ、ブリス?」

「知っていてもらえた? 光栄だわ」

〝女帝〟ブリスは微笑んだ。長い銀髪が明かりを受けてきらめく。赤い唇はつややかに輝いているかのようだ。

鎧は身につけていない。白い肌の大半が露出している。胸から腰へ、赤い布がぴったりと覆っているが、肩から上はむき出しだ。すらりと伸びた足には、長い革のブーツを履いている。

「お前一人か?」

ヴォーゲルは尊大に見下ろす。

「ええ、ここには。まわりは囲んでいるけれど」

「ふん。そうしておいて、わざわざ一人で乗りこんでくるとはな。大した自信だ。どうやって警護を突破した? お前の〝力〟か? 〝混沌〟の?」

「もちろん。〝混沌〟の力の一つや二つ、使えなくて百人の戦士は従えられませんわ」

粘りつくような声だ。距離を置いているにもかかわらず、耳もとで囁かれているかのようだ。

「二人きりで話したいわね。その男を下がらせていただけませんこと?」

「ば、ばかなことを」

グライスは立ち上がりかけた。だが、ブリスに見つめられて、ほうけたように動きを止めてしまう。ぽかんとブリスの身体を眺めている。

「よろしいですわね」

ヴォーゲルは、すぐ目の前でなまめかしく赤い唇が動いているかのように錯覚する。それを我がものにしたいという強烈な欲求が吹き上がってくる。

「ぬう」

我知らず、ヴォーゲルは呻いていた。無理やり目を閉じる。

再び目を開けたとき、ブリスは本来の位置にいた。まだ、入口に立っているだけなのだ。十数歩の距離がある。

「断わる、と言ったら?」

ヴォーゲルは声を低く、太くして答えた。ブリスの顔に、一瞬驚きの表情が浮かんだ。だが、それは、すぐににこやかな笑みの下に消えた。

「困りましたわね。わたくしは、あなたが偽っている力の正体を知ってましてよ。魔術と

CHAOS LAND
ケイオスランド ワールドガイド
WORLD GUIDE

いうものを」
「グライス!」
ヴォーゲルは大きな声で叫んでいた。
「下がっていろ!」
グライスは、はじかれたように立ち上がり、そして部屋を出た。

「魔術を知っていると?」
「ええ」
ブリスはヴォーゲルの王座の傍らにまで寄ってきていた。背後から、覗きこむようにして顔を近づける。
「失われた古代王国の魔術。わたくしたちが〝凶主〟と呼んでいる者たちの使っていた力ですわ。違いまして?」
ヴォーゲルは椅子の肘(ひじ)かけを握りしめた。
「精霊魔法と同じく、呪文によって紡(つむ)ぎ出されるもの。言葉を封じられても使えるものかしら?」
どうする?
ヴォーゲルの心は激しく揺れ動いた。今、ここで最大の魔力をもってこの女を倒してしまうべきか?
「さあ、な」
かろうじて自制した。この女がどこまで知っているか、そして、ほかに知る者がいるか、それを突き止めるのが先だ。
「見せていただけませんこと? その魔術を」
女の口から出たのは意外な言葉だった。
「何だと?」
「見せていただきたいもの。それが真に強きものならば、あなたをわたくしの〝王〟として頂いてもかまいませんのよ」
「本気か」
ヴォーゲルはブリスの顔を見ずに答えた。顔を見れば、女の術中に落ちるような気がした。
「ええ。見せていただけませんこと?」
ヴォーゲルは目を閉じた。そして、しばし考えた。

「よかろう」
魔術師は立ち上がった。
「何が望みだ?」
「もっとも強き力を」
「いいだろう」
ヴォーゲルは杖を握り締める。天に高くかかげ、それから水平に振る。
「〝四大を司るマナの名において命じる。炎よ、姿を見せずして空に舞え。空に混じりて触れるものをその力もて焼きつくせ〟」
ごう。
部屋の中に熱気が満ちた。
「見ておれ」
ヴォーゲルは部屋の中央に立つ石の柱を杖で指す。すでに、その顔には汗が浮かび、流れ始めている。
じゅる、じゅる。
石柱の表面から、そんな音がした。赤く変化し、そして、その形を変えていく。日を浴びて溶ける氷のように、石の柱は熔(と)け始めていた。
ぐじゅじゅじゅじゅじゅ。
石柱の立てる音が激しくなる。流れ落ちる赤い液体からぼこぼこと泡が浮く。熔けるどころではない、沸騰(ふっとう)しているのだ。
「どうだ」
ヴォーゲルは傍らに立つブリスに視線を向ける。ブリスは立ち尽くしたまま、石柱に目を奪われていた。
汗が彼女の身体からも滴(したた)り落ちている。だが、ブリスはそれをまったく気にしたようすはない。右手でヴォーゲルの座る椅子を握りしめ、かろうじて倒れようとする身体を支えている。
はふ。
吐息が漏れた。ヴォーゲルは、甘い花の香りを嗅(か)いだように思う。
「わかりました」
ブリスは答えた。その答えを聞き、ヴォーゲルは次の呪文を唱える。〝魔力消散(ディスペル・マジック)〟の呪文だ。石柱の沸騰がおとなしくなった。
だが、魔力が消え去っても、熱気は残っていた。二人はだらだらと汗を流したまま、石柱を見続けていた。
「ソディークの遺跡には、数々の古代王国の秘宝が埋まっています。わたくしには理解できませんが、魔法の書もあるようです。それをあなたに与えたなら」
ブリスはヴォーゲルを見つめる。
「あなたは、もっと凄(すご)い技を使えまして?」
「無論だ」
ヴォーゲルは答えた。
「それだけではない。わしは、お前たちの持つ〝混沌〟の力をも身につけてみせよう」
ブリスは顔をヴォーゲルに近づけた。つややかな赤い唇をヴォーゲルに押しつける。
「あなたをわたくしの〝王〟と認めましょう。これだけの力を持ち、なお高みに登ろうとするあなたを。何より」
そこでブリスはなまめかしく微笑んだ。
「わたくしの〝力〟に屈しなかったあなたを」

ゾディークを平定したヴォーゲルの耳に、南の〝女王〟の氏族たちの動きが入ったのは、それから三か月が経った頃だった。
「海の向こうの大陸から人間が渡ってきているだと?」
「はい」
ヴォーゲルの前で、間者(かんじゃ)が膝をついている。
「入植者や交易の商人、それに冒険者と呼ばれる者たちが大挙してやってきています」
「冒険者、か」
ヴォーゲルの顔に笑みが浮かんだ。魔神が浮かべる邪悪な笑みが。
「どこまでも楽しませてくれる連中だ」

(以下次号)

SWORD WORLD

シナリオ・メイキング講座 IN THE CHAOSLAND（第1回）

今回はケイオスランド・シナリオはお休み
でも、がっかりすることはゼーンゼンないぞ
このシナリオ・メイキング講座を読めば
ケイオスランド・シナリオ作成のためのヒントが
バッチリきみのものになるというわけだ！

AUTHOR
清松みゆき
MIYUKI KIYOMATSU
ILLUSTRATOR
狭霧光明
MITSUAKI SAGIRI
MAP DRAWER
竜胆丈二
JOUJI RINDOU

今回は、バリントンたちの旅はお休み。というわけで、〝ケイオスランド・シナリオ〟もお休みだ。

とはいえ、単にお休みしてしまったんでは、真っ白いページがどんとできてしまうので(笑)、「早く〝混沌の地〟を舞台にゲームがしたい」というせっかちな人たちに、〝混沌の地〟でのシナリオ・メイキング講座をしようと思う。

ところで、「ソード・ワールドRPG」の経験はあるよね？　なければ、〝混沌の地〟はしばらく遠慮したほうがいいかも。「ソード・ワールドRPG／ケイオスランド」は、アレクラストで1～2回は、キャンペーンを終了させたぐらいの経験がGM、プレイヤーともにあったほうがいいと思う。慣れ親しんだ「ソード・ワールドRPG」のルールで、ガラッと毛色の違う冒険を楽しんでもらおう、というのがこれの目的だからね。

〝混沌の地〟でのシナリオを作るといっても、〝混沌の地〟の設定は全然出そろっていない状態だ。〝混沌の力〟や〝混沌魔術〟（今回の小説パートを見てもらえばわかるとおり、この二つは異なるものだ）をばりばり使う敵と戦うシナリオを作るにはまだまだ材料不足。いくら気の早いキミでも、それは無理というものだ。

おいおい、誰だい？　「このキャラクターは〝オークレイ〟氏族の〝戦士〟で……」などと言っているのは？　〝混沌の地〟出身キャラクターの作成ルールもまだ紹介されていないぞ(笑)。次号あたりを予定しているので、それまで待ちたまえ。

というわけで、今、作れる冒険シナリオというのは、実は、非常に限られているわけだ。敵役(かたきやく)にしても、プレイヤー・キャラクター側にしても。それでも、〝混沌の地〟はいくつかの冒険の材料を提供してくれる。

今回は、「ケイオスランド・シナリオ・メイキング講座」の1回目として、アレクラスト大陸から〝混沌の地〟に渡ってきた直後のキャラクターたちを対象としたシナリオの作りかたを紹介しよう。今までに「ケイオスランド・シナリオ」で紹介してきたものを思い出してほしい。

キャラクターの目的は？

さて、〝混沌の地〟に向けて出航する船に乗る前に、キャラクターがなぜ、〝混沌の地〟に向かうか、というのをプレイヤーたちに考えてもらう必要がある。

一番多い形は、交易者たちの護衛だろう。バリントンたちの一行は、まさにこの形で〝混沌の地〟へ向かう船に乗りこんだ。

しかし、彼らの内面ではこの交易の護衛という任務、さほど大きな意味を持っていない。

まず、バリントン。彼は戦神マイリーが、〝混沌の地〟では〝バルキリーの女王〟という別の神として崇(あが)められているという噂を確かめるために、だ。自分の信仰の立脚点を確認するための旅だ。〝混沌の地〟におもむき、この謎を解明できたら、彼はアレクラストに帰還するつもりなのだ。

ルーシア。彼女の目当ては宝物だ。〝混沌の地〟に、アレクラスト以上の魔法の品物を求めての旅、ということになる。

フィルやエリスについても、バックナンバーを確かめてもらえば、簡単な仕事として赴いているわけではないことはわかると思う。

〝混沌の地〟というのは、何が待っているかわからない危険な土地だ。確たる目的のない、「報酬ほしさ」では、今一つ理由として弱いだろう。

だから、キャラクターには何らかの目的を決めてもらったほうがいい。「FROM FORCELIA」で行なわれてきたキャラクター募集のページが参考になると思う。

このやりかただと、〝混沌の地〟に対してか

(シナリオ・メイキング講座)

ってな噂を設定していいことになっている。これは積極的に認めよう。これから先、"混沌の地"の設定がどう明らかにされるにせよ、ゲームマスターとしての解答は作ることができるはずだ。

自分たちでかってに"混沌の地"に設定を付け加えたってかまわないわけなんだから(笑)。大きく矛盾するようなら、「噂は嘘だったと判明した」ですむことだしね。

このくらいの柔軟な対応をする自信がないなら、今しばらくアレクラスト大陸で遊んでもらったほうがいいと思う。

さあ、キャラクターの目的が決まったら船出しよう。ハドリア海を越えて"混沌の地"へご案内……。

1 ファースト・コンタクト

"混沌の地"キャンペーンを始めるなら、まずは船に乗って上陸してきた直後からがいい。『RPGドラゴン』1号のシナリオ(「混沌の地への上陸」)は、まさにそれを扱ったものだ。キャラクターたちにとっては、未知の地に上陸した瞬間から冒険が始まっているのだ。

"混沌の地"の特徴は、今までに存在していないモンスターを出せることだ。"混沌の地"はアレクラストから隔絶され、特殊なモンスターが棲息している地域になっている。プレイヤーにとって見慣れたゴブリンもスケルトンもここには存在しない。

"混沌の地"では、動植物が異常な姿を示している。ウサギと思えたものが牙を剥いて襲いかかってくるのが"混沌の地"だ。

まずは、上陸した場所から安心して過ごせる場所を捜し当てるまで、キャラクターたちはこの見知らぬ土地の奇怪な生物と戦わなければならない。"混沌の地"の生物は、能力的にだけではなく性格的にも危険だ。

"混沌の地"の冒険の最初の楽しみはこのスリルにある。本来、冒険というものは危険なものなのだ。冒険の真髄はドキドキであり、ハラハラなのだ。

というわけで、まずは戦闘を楽しんでみよう。自作のモンスターを適当に配置しておこう。キャラクターたちにとっては、目にするものすべてが恐ろしさを秘めているものに映るはずだ。

自作モンスターは、既存の動物に、妙な能力を持たせたものというのが基本だ。このとき、一見無害に見えるが、実は恐ろしいものがいい。

では、この「何だかわからないモンスターに怯える」形でのシナリオ制作のポイントだ。

目的地を明確に

まず、冒険者たちには目的を与えないといけない。さもなければ、誰が好き好んで怪物の跳梁跋扈する奥地へ入っていこうとするだろう。砂浜で野営でもしているに違いない。

ここで、モンスター・レベル7のシー・ウォーム変異種を出して、砂浜から追い立てる、というのも、まあ一つの手段だ。とはいえ、こいつは少しばかり押しつけすぎだろう。きっと、いったん退却した後で船に戻ることを考えるに違いない。船も壊しておけば戻りようがないが……キャラクターが文句を言ってこない小説ならともかく、RPGシナリオとしては、今一つだ。プレイヤーは文句を言い出すかもしれないから。

というわけで、冒険者たちに明確な目的を与える方法を考えよう。このとき、「目的地」を設定してやるのがいい。どこかの場所に辿りつくことが冒険の目的となるわけだ。

一番単純なのは、先行した入植者たちが集落を作っている場所というのを知っていて、そこへ向かうというパターン。先行した、といっても20年前に作られた村(イレブンス・チャイルド)ではないよ。ケイオスランド・フィーバーが巻き起こって、その最初の最初で海を渡った人たちだ。そういう人たちは、すでに何がしかの集落を作っているだろう。これは、ごくごく海岸線の近くにある。内陸へ数キロメートル程度というあたりだ。

現地人との接触を求めて、適当にうろつき回るというのもパターンではある。しかし、このときも早めに目的地がはっきりする展開がいい。無目的に彷徨い歩くのは退屈だろう。

とにかく、人間、落ち着く場所はほしいはずだ。そこまでの道のりさえ決めておけば"混沌の地"は冒険を提供してくれる。

モンスター出現

上陸地点と目的地が決まったら、後はそこに向かうだけ、ということになる。ここで"混沌の地"の特徴が生きてくる。スリルだ。とにかく、"混沌の地"はわけのわからない動植物が多い。ゲームマスターは想像力を自在に発揮して、オリジナル・モンスターを作っていく必要がある。そして、それをやってもかまわないのが"混沌の地"だ。

いくつかのモンスターを用意しよう。そして、冒険者たちにぶつけてやるのだ。

ひねり

目的地を定め、そこに到達する間に、何回か、奇妙なモンスターとの遭遇が起こる。これは基本パターンだけど、これだけでは、ちとシナリオとして弱い。少し物語性に欠けるだろう。起承転結のうち、「転」の部分がないからだ。クライマックスへの引きとして、この一回ひねりは必要だ。

だって、考えてごらん? 目的地となる入植者たちの集落の直前で必ず、もっとも手ごわいモンスターと遭遇する、なんてのは不自然きわまりないだろう? ひねりを一回加えて、目的を転回することで、これが不自然に見えないようにできる。

「混沌の地への上陸」では、セイズチップという危険な植物にキャラクターが寄生されるという転回を加えている。

2 はぐれ者

「はぐれ者」というのは、"混沌の地"の氏族社会からはみだした連中だ。"氏族"にはさまざまな掟がある。そのなかに「戦士としての証し」を立てないものは、戦士を名乗れない、というものも存在する。証しを立てて戦士となったものは、他の人間たちに養ってもらうことができる。むろん、いざというときには戦闘をし、他の者たちを守らなければならないのだが(このあたり、江戸時代の武士階級に似ている)。

戦士の証しは、力だけでなく、勇気を証明しなければならない。いくじがないくせに、自分ではたらくのもイヤという連中がはぐれ者になる。

はぐれ者は、野山に陣取り、野盗のようなことをして生きている。やりすぎれば、氏族の戦士たちが捜し出し、退治しようとするだろう。だが、入植者たちの集落はその恩恵を受けることはできない。彼らは、"混沌の地"の民にとって、他所者でしかないからね。むろん、戦士たちも、被害が自分たちの氏族に及ばないようなら、基本的には無関心だ。

このはぐれ者を使ったシナリオ・パターンには次のようなものがある。

単純な悪党退治

ごくごく簡単な山賊退治の変形として、このはぐれ者を使うことができるだろう。

はぐれ者に対するベーシックな扱いだ。入植者たちの集落がはぐれ者に襲われ、困っているという状況を作り、はぐれ者のアジトを突き止め、懲らしめる。

実にストレートだね。

依頼者としてのはぐれ者

氏族によらないはぐれ者は「依頼者」にもなりえる。彼らは氏族の力を頼ることができ

ない。自分たちの手に負えないものが出てきたときには、逃げるしかない存在だ。だが、冒険者たちがいるなら、冒険者たちに頼ることもあるだろう。

はぐれ者は、氏族からはみだした者たちだ。多くは野盗もどきだが、なかにはそうではない者がいる可能性もある。後述するが、〝混沌の地〟の氏族制度は、婚姻に関して大きな枷となる。この枷をいやがって、氏族を捨てる者もいるかもしれない。

とすれば、こうした人たちを入植者たちの集落へ受け入れさせるという選択が生まれてくる。単に頼まれて護衛するもよし、入植者の集落から何かが盗まれ、それを突き止めてみれば……という展開も可能だ。

ただし、言葉の壁に注意しよう。はぐれ者たちが話すのは〝混沌の地〟の言葉だ。冒険者たちのいずれかが、この言葉を覚える機会がない限り、コミュニケーションは難しいだろう。また、〝混沌の地〟の住人であるはぐれ者たちは、エルフやドワーフのような妖精を見たことがない。彼らは、それらの妖精を〝混沌〟だとかんちがいして恐れ、いかなる手段を使ってでも倒そうとするかもしれない。

3 氏族のしがらみ

〝混沌の地〟の大きな特徴が、この〝氏族〟と呼ばれる同族意識だ。

〝混沌の地〟の民たちは、自分たちが戦乙女(バルキリー)の子孫だと信じている。そして、母を辿っていけば、必ずバルキリーに辿りつくと。

この思いこみが事実かどうかは定かではない。おそらく、アレクラスト大陸の賢者に聞けば、間違いだと言うだろう。

だが、同じ氏族に属する者たちが、強い仲間意識で結びついているのは事実だ。一つの家族といってもいい。

もし、氏族どうしが対立することになれば、それは戦争にさえも発展しかねない大きな問題になる。

氏族は、同じ氏族に属する者どうしの結婚を認めない。これは、一つの氏族が一つの家族に属するという意識からだ。同じ氏族に属する者どうしの結婚は、いわば兄弟どうしの結婚のように、不浄に思われている。近親婚を避けるという意味では、合理的なシステムだ。ちなみに、〝混沌の地〟は一夫一婦制だからね(〝族長〟は特殊になるのだが)。

異なる氏族のものどうしが結婚するのだから、子供が生まれたらどちらの氏族に属するか? という問題が出てくるが、これは、必ず母の氏族になる。母を辿って辿って最後にはバルキリーに行き着くというのが彼らの考えかただ。妻の姓を名乗る、と考えてもいいだろう。

結果、夫と妻は違う氏族、父と子は違う氏族、母と子は同じ氏族。という法則が成り立つ。

この氏族の関係、ちとややこしいんだよね。だけど、このややこしさがシナリオのネタになる。『RPGドラゴン』2号のシナリオ(「〝探索〟の真実」)は、これを扱ったものだ。父と子の氏族が異なることで、氏族としての立場と、家族としての立場とが絡み合ってくるのだ。

■フットワークを生かして

何かの事件が発生したとき、それが氏族どうしの関わりに影響を及ぼしそうな場合、氏族の戦士たちは、非常に動きづらい。うっかりすると、氏族どうしの争いになりかねないからだ。氏族と氏族が対立し、憎み合うようになるのは、避けたいとみなが思っている。

こうしたとき、フリーの立場で動ける冒険者がいたなら、頼られることも考えられる。

たとえば、行方不明の父を子供が捜したいと思ったとしよう。しかし、このとき、氏族が子供に対してそれを禁じたいときはどうなるだろう? 子供は誰を頼ればいいのだろうか?

冒険者たちが氏族と接触しているなら、こうしたシナリオを作ることができるだろう。

4 氏族の対立

氏族の中には、特に対立し合っているものがある。氏族という閉鎖的な集団であるがゆえに、いったん憎しみの感情が生まれたら、それは解きほぐされにくいのだ。

冒険者たちが上陸する東海岸にほど近いあたりに住んでいる、東の六氏族に対して、それよりわずかに西にあるいくつかの氏族(〝トゥリーネ〟など)は、激しく対立している状態にある。理由は、まだ明かせないが。

上陸した冒険者たちが〝混沌の地〟の氏族と接触する場合、東の六氏族がその対象となる。それは、つまり自動的に、〝トゥリーネ〟のような氏族を敵に回すことになってしまうだろう。こうした氏族が、冒険者、あるいは入植者たちの集落に武力で介入してくることも十分に考えられるはずだ。

特に妖精たちは要注意だ。〝混沌〟呼ばわりは避けられないだろう。

こうしたことをシナリオにする場合、どうしても「和解」という選択が出てくる。だが、今のところ、氏族どうしの対立を冒険者たちが和解に持っていけるだけの材料はない。しばらくは遠慮してもらわないとしかたないかな?

もっとも、冒険者1グループとの和解は十分に成立するだろう。敵対してきた氏族のグループが、窮地に陥り、それを助けたことで、とりあえず、個人的な友情が生まれる、といったようなね。

5 混沌?

さて、〝混沌〟だ。最終的に「ソード・ワールドRPG/ケイオスランド」は、この〝混沌〟を主な敵役として設定している。

しかし、最初に述べたように、今は、データ不足で〝混沌〟をバリバリの敵にすることはできない。

ただし、〝混沌〟の先兵は、着実に、その領土である北から、氏族や入植者のいる南へやってきているのだ。当然ながら、接触がありえるだろう。

これは、友好的な形になることはまず考えられない。〝混沌〟は、自分のために他者を侵害することをまるっきり悪いことだと思っていない。

南へやってきた〝混沌〟は、『RPGドラゴン』3号のシナリオ(「邂逅」)のクィッドのように、一人で流れてきて、自分の欲望のために、他者を侵害する。

この〝混沌〟との戦いをシナリオにするわけだ。今のところは、単純な悪役退治にしておいたほうがいいよ。

〝混沌〟である敵には、人間を越える能力をGMは自由に与えていい。それぞれが持つ能力の数は、その〝混沌〟のモンスター・レベル(冒険者レベル)以下にしてほしい。

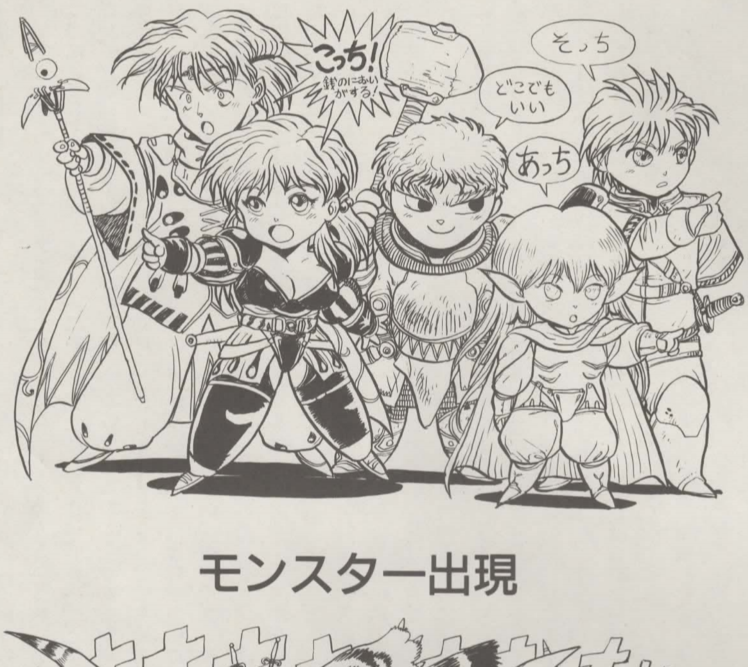
〝混沌〟の能力は、それこそ多様だ。不可思議な力で、破壊をもたらすものや、他人を一瞬に魅了する能力。あるいは、信じられないほど強固な皮膚など。炎が無効、水を吐く、雨を呼ぶ、嵐を呼ぶ……何でも思いつくままに特殊な能力を持たせればいい。むろん、ゲーム・バランスは考えてくれ。「睨んだだけで即死」や「いかなる武器も無効」は、ちょっと厳しいよね。

6 〝凶主〟の遺跡

古代魔法王国の魔術師たちは、〝混沌の地〟では〝凶主〟と呼ばれている。

〝混沌の地〟は、初代(笑)混沌魔術師マッデンをはじめ、何人かの魔術師たちが実際に住

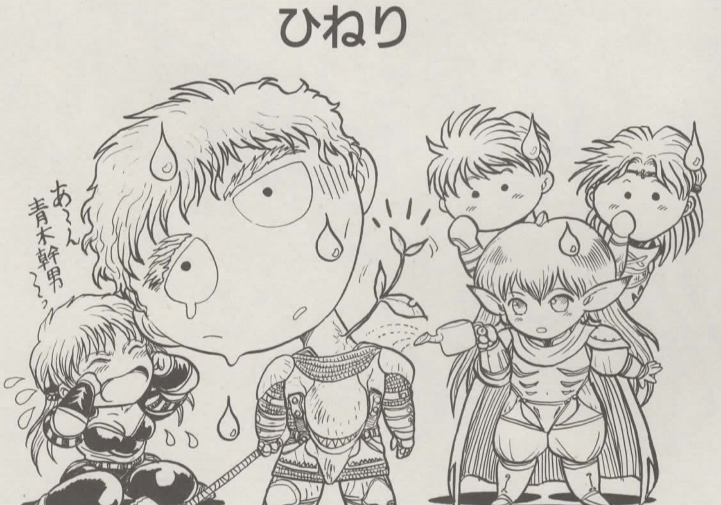
目的地を明確に



モンスター出現



ひねり



んでいたり、研究を行なったりしてきている。

そのために、いくつか、古代王国期の遺跡が残されている。

ゲームマスターは望むなら、この古代王国期の遺跡を舞台にしたダンジョン・シナリオを作ることもできるだろう。

もっとも、これじゃアレクラストとあんまり変わらないけどね（笑）。

7 生活の共同体

以上、ざっと駆け足で、シナリオのネタになりそうなフレーム（枠組み）を紹介してきた。

ここで、冒険の拠点となりそうな場合、あるいは、人間の生活の場所について紹介しておこう。これがないと、どうも足もとがふわふわしているようで、やりにくいだろうからね。

入植者たちの集落

小説パート（「波濤の彼方に持つもの」）では、触れられていなかったが、冒険の拠点として使えるものに、入植者たちの集落がある。

バリントンたちは、南に流されて、いきなり氏族の連中と接触しちゃったから、まだ行ったことがないけど。

〝混沌の地〟には、アレクラストで富や幸運に恵まれなかった人間たちが、何人も入植者として乗りこんできている。

そうした入植者たちが集まって集落をいくつか作っている。これは、主に東海岸に集中している。

集落は、総数で十〜二十、規模はいずれも十数家族、数十人レベルだ。こうした集落は、粗末なほったて小屋や、ときにはテントなどを中心とし、そのまわりを開墾（かいこん）を始めたばかりの農地が取り巻いている。周囲には柵が設けられている。主に農業を営んでいて、わずかに必要なだけの生活用品を作っている人間が数人（二、三家族）いる程度。自給自足をするのが精一杯で、交易はほとんど行なわれていない。互いに対する同情や連帯感で集落は結びつき、長は互選で決められている。

集落には、数人程度の護衛がいる。多くは冒険者だ。〝混沌の地〟の危険を前にして、不安な暮らしを送っている人たちが多い。

ものの考えかたや生活習慣は、アレクラスト大陸の人たちとほとんど同じだ。当たり前だ、彼らはもともとアレクラストの人間なんだから。

こうした集落のなかには、モンスターに襲

われて全滅したものも、早くも出ているのだ。

"氏族"の村

「波濤の彼方に待つもの」で登場したキールの村が、これにあたる。"混沌の地"全体に散在し("混沌"の領域は除くよ)、総数は数百程度。"混沌の地"の生活共同体としては、これが典型だ。

人口は数十人～数百人レベル。一つの村には数個の氏族が存在する。氏族は外婚だから、一つの氏族だけで村を作ることはない。それじゃ、結婚相手が見つからないでしょ?

村は、それぞれの氏族の"長"が合議制で治めている。そうした長たちのなかから、"村の長"が互選で選ばれて、とりあえずの最高統治者になっている。しかし、村長といえど、他の長や氏族に対する命令権はない。氏族どうしの関係はあくまで対等だ。長たちは、ほとんどが年若い男子だ。全員が未婚。氏族を治めるのに、他氏族のものと結婚している者は避けられるからだ。氏族全体をまとめる族長となると、未婚のまま年長になっていることが多い。

村は、氏族ごとに区画に分けられていて、女たちや、未婚の男子は自分の氏族の区画に住んでいる。結婚している男たちは、妻とともに、妻の氏族の区画に住む。

氏族は、数個単位でまとまり、一つの地方に住む。今、バリントンたちがうろついているあたりには「東の六氏族」と呼ばれる、六つの氏族が住んでいる。基本的に、彼らはアレクラストから渡ってきたものには好意的だ。妖精を除いて、ね(笑)。

産業は主に農耕と狩猟。家畜もいくらか飼われている。農業のほかには、手工業が発達している。工業製品のレベルは低くはなく、鋼鉄なども使われる。いくつかのもの(紙など)においては、アレクラストより進んだ技術を持っている。しかし、大量生産のシステムや技術はないし、装飾品や娯楽のための非日用品はほとんど作られていない。

アレクラスト大陸に見られるギルドは存在しない。"オークレイ"氏族の父から技術を学んだ"サイカーン"氏族の若者が、結婚して"エリアラ"氏族の区画で、ものを作っている、というようなことがあるからね。製法を秘伝にして伝えるようなことはできないわけだ。職業は世襲ではない。子供たちは、小さい頃から、自分が、何ができるかを捜し、自分にもっとも適した道を選ぼうとする。もっとも、父の職業を継ぐケースがかなり多いが。女性は「家」、ひいては「氏族」を守っていくという役割を与えられる。そのため、通常、女性が家事を行ない、男が農工業をするというケースが多い。特に、育児は完全な女性の管轄だ。父親は別の氏族の者であるため、ほとんど育児に口や手を出せない。むしろ、同じ氏族の別の男性が子供を指導するケースがよくある。父と子の情が薄いってことはないんだが。

商業はほとんど発達していない。交易が行なわれるときは、物々交換か、銀の塊を目安にしている。

また、特権階級として"戦士"と"精霊使い"(男)、そして"使徒"(女)が存在する。これらは、人口の十分の一程度で、村を外敵から守る役目を負い、村の治安も担当している。特権階級といっても、ふだんはさほど働かなくても食わせてもらえるというだけで、人よりいい家に住んでいたりはしないが(笑)。

人々が住むのは、木製の家だ。石作りのものはほとんど存在しない。家の大きさは似たりよったり。貧富の差はないも同然。

村の規模が多少変わっても、基本構造は変わらない。

氏族はそれぞれ微妙に生活習慣が違う。それほど大きなものではないが、東と西の端どうしでは、かなりの差が出てくるだろう。

"氏族"の街

まだ登場していない。地図の中で、街道を結ぶ八つの○印が、この「街」だ。人口は数千人に達する(大きくはないな)。

基本的な構造は変わらないが、その中に存在する氏族の数が十を越える。また、こうした街の長を出せるのは、かなり有数な氏族に限られている。

他の地域では見られない商業が、わずかに見られ始めている。もっとも、これもアレクラストほどさかんではない。

今のところは、シナリオに組みこまないほうがいいだろう。何しろ、名前もまだ明らかにされていないから。

イレブンス・チャイルド

20年前にアレクラストからやってきた入植者たちの村。

詳細は……まだ明かせない(笑)。次号を待ってくれ。

"混沌"の共同体

プレイヤー・キャラクターたちが目にする

ケイオスランド



■部分　混沌の領域

(シナリオ・メイキング講座)

ことはほとんどないだろうが、〝混沌〟の共同体についても、説明しておこう。

〝混沌〟の共同体は、王、戦士、奴隷の三つの階級からなる。王、戦士は特権階級であり、奴隷の労働によって、その生活を支えられている。だいたい、戦士1人に対し、奴隷が10人から20人といった人数バランスだ。この奴隷のなかからでも力を示したものは戦士になることができる。逆に、戦士や王の子供でも、力のないものは奴隷階級に落とされる。〝混沌〟の王たちは、それぞれに反目している。彼らは、自分こそが、人の上に立つべきだと考えているからだ。

もっとも、彼らは愚かではないので、むやみに他の王に戦いを挑むことはない。負けたら、王としての権勢を失い、相手の戦士として仕えなければならない。力こそがすべての〝混沌〟の考えのなかでは、王から一気に奴隷に転落することはまずない。戦いで、回復不能な負傷を負った場合は別として。

たまに、強い力を持ち、周辺の王たちを制圧し、強大な勢力を持つ大王が現われることがある。混沌魔術師ヴォーゲルが、今まさにそうした存在になりつつあるわけだ。

〝混沌〟の生活水準は低くはない。氏族のものをさらってきて奴隷とし、その技術を奪っているからだ。しかし、自分を支える奴隷の数が少なければ、受けられるサービスには限りがある。刀鍛冶(かじ)がいても、鎧(よろい)職人がいなければ、刀は立派でも、鎧はぼろぼろということになるわけだ。

奴隷の生産するものをすべて王が取り上げ、戦士に配り、余ったものを奴隷に還元するというシステムのため、商業の発達はほとんど見られない。

〝混沌〟の共同体においては、性差はほとんどない。個々人の能力のみが重視される。また、婚姻という概念はない。

SWORD WORLD RPG CHAOS LAND

ルールセクション 5

清松みゆき

〝ソード・ワールド/ケイオスランド〟は、基本的に〝ソード・ワールドRPG〟のルールに従います。ですから、〝混沌の地〟を舞台にして遊ぼうと思えば、『ソード・ワールドRPG』及び、『ソード・ワールドRPG上級ルール/分冊1・2』の3冊のルールブックが必要です。あるいは、夏まで待って「ソード・ワールドRPG/完全版(仮題)』をお買い求めください。

さらに、〝混沌の地〟という特異な舞台を演出するため、〝ソード・ワールド/ケイオスランド〟では、その特異さに合わせて追加ルールを導入することになります。

〝ソード・ワールドRPG〟のルールに、ここで紹介されるルールを随時追加していくことで、〝ソード・ワールド/ケイオスランド〟のルールは完全なものとなっていくのです。

6 混沌魔術(のさわり――笑)

混沌魔術とは、古代王国期の魔術師マッデン(マダンバルーサス)が発明し、自ら名づけたものだ。現在では、この混沌魔術は系統そのものが「遺失」の状態にあり、継承するものは、アレクラストから追放された混沌魔術師ヴォーゲルしかいない。

古代王国期には十の魔法系統が存在した。その中の一つに「四大魔術」と呼ばれるものがある。これは地水火風の4つの元素の力を用いる魔法だ。現在のアレクラストにも〝ファイアボール〟や〝ファイア・ウェポン〟などが伝わっている。

四大は複合させることで、別の力を産み出すことができる。それが、たとえば今にも伝わる〝ブリザード〟の呪文だ。これは、四大のうち、風と水の複合によるものだ。

さて、四大と呼ばれる元素だが、これは精霊力でもある。四大が複合されるなら、その他の精霊力も複合できるのではないか? そう考えたのが、マッデンだ。そも、神々は力を司るものとして精霊を作り、精霊界を作ったのである。だとすれば、四大のみに、元素としての側面を見ることは誤りだ、というのが彼の論理だった。

彼は〝混沌の地〟を実験地として、自分の論理の実証に取りかかった。〝混沌の地〟は、物質界から妖精界を介さず、直接精霊界へと繋がりを持つことがたやすいのだ(これが、精霊の不安定性という迷惑な状況を産み出してもいる)。

なぜか? というのはここでは置いておく。いや、理屈を考えていないわけではなく、今、明かすのは時期が悪いからだ。

そして、彼は研究を始め、自分の論理が誤りでなかったことを証明していく。

たとえば、〝ライトニング〟である。この破壊の力自体は、すでに他の魔術師たちの間にも広く知られ、これが精霊力の複合であろうことも予測されていた。マッデンは、風と光を複合するという観点から〝ライトニング〟が発生することを示し、これを実証して見せた。

マッデンの研究は、決して順調というわけではなかった。風と光の複合に成功した彼は、次の題材として風と闇の複合に挑戦した。光の次に闇を考えたのは、当然ともいえる選択だったが、これはうまくいかなかった。マッデンは、そこから新しい力を発明することはできなかった(実は、何か、が生まれていたのである。だが、それを彼は観測することができなかった)。この風と闇の複合の問題で、十年間を無駄にしたと、彼は著書の中で述べている。完全主義者の彼が、この問題を棚上げにして、他の力の複合に目を向けようと思うまでに、十年間がかかったわけである。

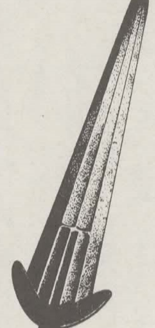
風と闇の問題を棚上げにした彼は、まず四大の関係を整理することにした。そして、風と炎から「熱」を、地と炎から「熔岩」を産み出す。さらに、風と水から「冷」を、地と水が「氷」を産み出したことで、彼は精霊すら他の精霊から導き出せることも見つけ出した。この事実は「変幻する精霊」という彼の著書の中で、大いなる発見として書かれている。

四大に継ぐ、精霊力として光と闇に注目した彼は、地と光、地と闇の複合を試み、見えざる炎と、見えざる力とを発見する。

こうして彼はさまざまな精霊力を複合させていく。そのさまを「ありとあらゆるものを投げこみ、混ぜ合わせたものから、ありとあらゆるものを取り出すことができた」と表現し、彼はこれを「混沌」魔術と名づけたのである。

マッデンはさらに微弱な精霊力を扱う複合、三種以上の精霊力の複合、さらには対立する精霊力の複合という研究に取りかかった。だが、それらが完全に成就する前に、古代王国は崩壊を迎える。彼の研究の成果を伝える人間はおらず、それはばらばらの著者に整理されずに残されることになった。

五百年以上の時を経て、これを発見したのがヴォーゲルなのだ。



FROM FORCERIA

ソード・ワールドRPG
読者ページ



**入学進学シーズンの今日このごろ
てことは、新しいプレイ仲間を
見つける大チャーンス！
ということでもあるわけね
ニュー・メンバーと一緒に
いままでとは違った気分で
ソード・ワールドを遊んだ後は
みんなでキャラクターを作って
このページに応募してくれたまい**

ILLUSTRATOR/TATSUMI MINEGISHI

三か月のご無沙汰でした。では、岩手県の田鎖幸樹さんのキャラクターから御紹介しましょう。コメンテーターは小川直人先生です。

●エルゲネス・アードル（人間、男、32歳）
器用度17（＋2）　敏捷度19（＋3）
知力18（＋3）　筋力12（＋2）
生命力17（＋2）　精神力18（＋3）
生命力抵抗力4　精神力抵抗力5
冒険者レベル2
冒険者技能　セージ1、シーフ2、レンジャー1

〈生い立ち・動機〉彼はドレックノールの武器商人の息子として生まれた。もともと父は盗賊として活躍していたが、仕事を失敗してしまい廃業、盗賊専用の武器商人という仕事を始める。そのため、彼もギャロットなどの特殊な武器に詳しくなった。しかし、繁盛していた店は父の死によって潰れてしまう。そのため、彼は若くして盗賊ギルドのお世話にならなければならなくなってしまった。

冒険者として生活するうちに、彼は一つの夢を持った。この世界にあるすべての武器を使いこなす、本物のウェポンマスターになることだ。ウェポンマスターを目指し、盗賊としての腕前を上げるための特訓と、ギャロット、ダーツなどの特殊な武器の購入に、彼はせいを出した。しかし、ウェポンマスターとなるために欠けているものがあることを知る。それは、魔法の武器を手に入れていないことだった。魔法の武器は、そうそう手に入るものではない。きびしい現実を知った彼は夢をあきらめ、飲んだくれるようになってしまった。酒場の親父に偽りの冒険の話をしながら。

そんなある日、親父に尋ねられる。

「ところで、ずーっと西の方にあるっていう、ケイオスランドには行ったことがあるのかい？」

「ああ、何回も。こーんなばかでっかい怪物がいたが、一刀両断にしてやったんだ」

「ケイオスランドには、古代王国人の生き残りがいるって聞いたが、本当なのかい？」

そんな噂を初めて聞いた彼は、ケイオスランドに行けば魔法の武器を作ってもらえるのではないかと思い、また冒険を始める気になった。そして、物置にしまってあった装備を整え、ケイオスランドへ向けて出発した。昔の夢を現実のものにするために……。

〈コメント〉ウェポンマスターになるのなら、ファイター技能も必須です。さて、魔法の武器については……。

次は岐阜県の藤枝将士さんのキャラクター。

●ヘイル・ラシェート（人間、男、24歳）
器用度15（＋2）　敏捷度19（＋3）
知力16（＋2）　筋力17（＋2）
生命力19（＋3）　精神力16（＋2）
生命力抵抗力5　精神力抵抗力4
冒険者レベル2
冒険者技能　セージ1、シーフ2、レンジャー1

〈生い立ち〉黒い髪の女性が、何とか手を振りほどこうと必死にもがく。二人の衛兵はそれを許さず、彼女を半ば引きずるようにして扉の外に連れていこうとしている。女性は泣きながら叫んだ。「ミリシア！　ヘイル！　リジィ！」少年は何とか母親を逃がそうと、夢中になって衛兵にしがみついた。だが、衛兵はそれを振りほどくと、母親を追い立てていった。開きっぱなしの扉から、雨風がふきこんでくる。少年は立ち尽くしたまま、ただ母の名を叫んでいた――。

「……また、あの夢か」ヘイル・ラシェートは、堅いベッドの上に身を横たえたまま、一人つぶやいた。外は雨が降っている。あの時と同じ、叩きつけるように降る土砂降りの雨が。そしてそんな日には、必ずといっていいほど、あの時の夢をみた。あれから二十年。苦悩する若者の前に、一つの道が示されようとしていた。

〈動機〉ヘイル・ラシェートは、黒髪、黒い瞳を持つ若者です。彼の母は、二十年前「混沌の地」送りとなりました。残されたヘイルとその姉妹は、ベルダインのマーファ神殿に引き取られました。姉と妹は、立派なマーファの司祭となったのですが、ヘイルにはどうしても「神の声」を聞くことができませんでした。「母親を信じる心が君にはない。こればかりは君の問題だ」司祭長にそう言われた彼は、一人で修行の旅に出ます。そして、西方にある小さな村で、娘を山賊からかばって命を落とす一人の母親の姿を目撃したとき、「神の声」を聞いたのです。同時に、自分の母を探すという使命も得ました。神の導きか、はたまた単なる偶然か、そのころからケイオスランド行きの船が多く出るようになっていました。その一隻に乗って、彼は「混沌の地」へ母の消息を尋ねにのりこんでいったのです。

〈コメント〉神を信じられない理由、新たに信じられた理由、そのあたりの設定がちゃんと練られているのがキャラクターに血肉を与えています。

福岡県の酒井啓暢さんのキャラクター。

●ラック・ルーデンス（人間、男、25歳）

器用度19（＋3）　敏捷度14（＋2）
知力18（＋3）　筋力17（＋2）
生命力15（＋2）　精神力16（＋2）
生命力抵抗力4　精神力抵抗力4
冒険者レベル2
冒険者技能　ファイター1、ソーサラー1、セージ2

〈生い立ち〉リファールの刀鍛治（かたなかじ）の家に生まれた彼は、刀鍛治としてはすぐれた技能をもっています。彼は自分の手で地上最強の剣を作りだすのが夢で、そのために自分の剣に魔法の力を加えたく思っています。ソーサラー技能をもっているのは、そのためです。

〈動機〉「写本」でケイオスランドのことを知り、ここでならアレクラストよりも容易に、失われたエンチャントの技法が書かれた文章が見つかるのではないかと思ったのです。

〈コメント〉動機は違うが、魔法の武器を求めるのはエルゲネスさんと同じ。でも、〝凶主〟の遺跡の探索は、なまなかには実現しませんよ。

最後は奈良県の居相芳邦さんのキャラクター。

●ディオン・グース（人間、男、37歳）

器用度12（＋2）　敏捷度10（＋1）
知力17（＋2）　筋力13（＋2）
生命力14（＋2）　精神力16（＋2）
生命力抵抗力4　精神力抵抗力4
冒険者レベル2
冒険者技能　セージ2、レンジャー1

〈生い立ち〉オラン領の田舎村に生まれる。両親ともに農民。動物がとても大好きで、成長するとイランの国立大学生物学部に入学。研究と称して野山で動物たちと戯れる日々を送る。ところが、遊び暮らしていたため、研究報告会でろくな報告ができず、学内から放り出されそうになる。

〈動機〉研究報告会で、数々の新生物発見の報告をしたベルダインの学者から、ケイオスランドとそこに住むまだ見ぬ新生物のことを聞き、いてもたってもいられなくなった。

「学長殿、私を『混沌の地』へ行かせてください」

〈コメント〉きっと新たな発見ばっかりで、報告書がまとまるのは何十年も先のことになるでしょう。内容で『アレクラストの博物誌』を抜けるか!?

さあ、四人のキャラクターには「ダンジョン・バスター」に挑戦していただきましょう！
次のページからスタート！

応募要項

ケイオスランドに渡るキャラクター募集！

「混沌の地」で活躍させたい、あなたが作ったキャラクターを送ってください。
応募に必要なものは以下のとおりです。

●キャラクター・シート
●キャラクターの生い立ち
●キャラクターがケイオスランドに渡る動機
※キャラクターは、冒険者レベルが1〜2レベルのものに限ります。

「キャラクターの生い立ち」は、そのキャラクターがどのような生まれや性格をしていて、ケイオスランドに渡るまでは何をしていたかを考えてください。

また、「ケイオスランドに渡る動機」を考える際に、まったく新しい「ケイオスランドに関する噂」を考えてくださってもけっこうです。

キャラクターの能力そのものより、どれだけ面白い「生い立ち」や「動機」を考えているかを優先して審査します。面白いキャラクターはこのページで紹介されるとともに、「ダンジョン・バスター」への挑戦権を得ます。

ケイオスランドに住むモンスター募集！

ケイオスランドに上陸したキャラクターたちを待ち受けるモンスターを募集します。応募要項は以下のとおりです。

●モンスター・データ（形式はソード・ワールドの形式に準じる）
●データの追加項目として、「不確定時」の項目を付け加える

「不確定時」というのは、アレクラスト大陸から来た人間が、初めてそのモンスターを見たとき、大陸のどのモンスターに似ていると感じるかを表わす項目です。詳しくは前号の「ケイオスランド・シナリオ」を参考にしてください。

この「モンスター部門」は、モンスター・レベルに応じて「1〜4レベルのモンスター」「5レベル以上のモンスター」の2部門に分けさせていただきます。また、基本的に幻獣／魔獣をベースにしたものよりも、動物をベースにしたもののほうが採用される確率は高くなります。

優秀なモンスターは「ケイオスランド・シナリオ」で使用させていただくことがあります。

締切

キャラクター、モンスターともに4月25日とさせていただきます

宛先
〒102　東京都千代田区富士見1-12-14
富士見書房　RPGドラゴン編集部
FROM FORCERIA　第5号係

封書による複数投稿は認めますが、その場合も一枚一枚の裏面に住所／氏名を明記してください。たくさんのご応募、お待ちしております。

DUNGEON BUSTER

ダンジョン・バスター

はるばるきたぜ混沌～
逆巻く波濤を乗り越えて～♪
とか歌いながらやって来た
脳天気なキャラクターに

FROM FORCERIA

混沌の地のキビシさを叩き込む
このページ（本当か、おい）
今回の挑戦者のみなさま
それでは出番でございます

夢と希望と恐怖に、胸を膨らませる冒険者のみなさまを迎えて贈るこのコーナー。今回災難……もとい試練に立ち向かうのは、前ページでも紹介したこの方々です。

・武器が恋人（?）のエルゲネスさん
・母を尋ねて、ン千里のヘイルさん
・剣作り一筋のラックさん
・ケイオスランドの南方熊楠、ディオンさん

以上の4人です。う～ん、やっぱり、セージ技能やレンジャー技能を持った人が多いなぁ。戦士一筋とか、盗賊を極めるとかいう人は、ケイオスランドに渡ってこないんだろうか?

まあ、それぞれの思いを遂げるためにも、がんばってほしいものですね。

ではでは、今回彼らがどんな境遇にあるかというと。

＊＊＊＊＊＊

渡航そうそう、ケイオスランドの原住民と接触できた冒険者は、自分の幸運を神に感謝したほうがいいでしょう。エルフやグラスランナーでも、お礼ぐらい言ってもいいと思います。たいていは、自然の手痛い歓迎を受けることになっているのですから。

ましてや、欲深い船長の船に乗っていたりした日には……。

ことが起こったのは、彼らの乗っていた船が、適当な浜辺を見つけて接舷しようとしていた時のことでした。近づいて来る大きな船に驚いたのか、数匹の動物が浜辺に隣接している崖（がけ）の方へと逃げて行ったのです。

その動物たちは、全身が金色の毛皮でおおわれた狼のような姿をしていました。それを見かけた船長が、どうあってもその獣を捕まえてこいと冒険者たちに命令を下したのです。

船長が捕獲を強硬に主張するにはそれなりのわけがありました。ケイオスランドについて書かれた〝写本〟のなかに、全身が純金でできた動物がいるという記述があったためです。

〝写本〟を読んだことのある冒険者たちは、いくらなんでも、これは眉つばだと笑い話のタネにしていたのですが。

まさか、自分の手で捕まえにいくことになろうとは思いもよりませんでした（本物だとは決まっていないのですが）。

さて、どうなることやら。

チェックポイントA
浜辺

冒険者たちは、船からボートを下ろして浜辺へ上陸しました。まずは、動物たちの残して行った足跡から追跡を試みようと考えたのです。レンジャー技能でのチェックは成功。目的の動物の足跡を割り出して、冒険者たちはズンズンと進みました。

チェックポイントB　岩場

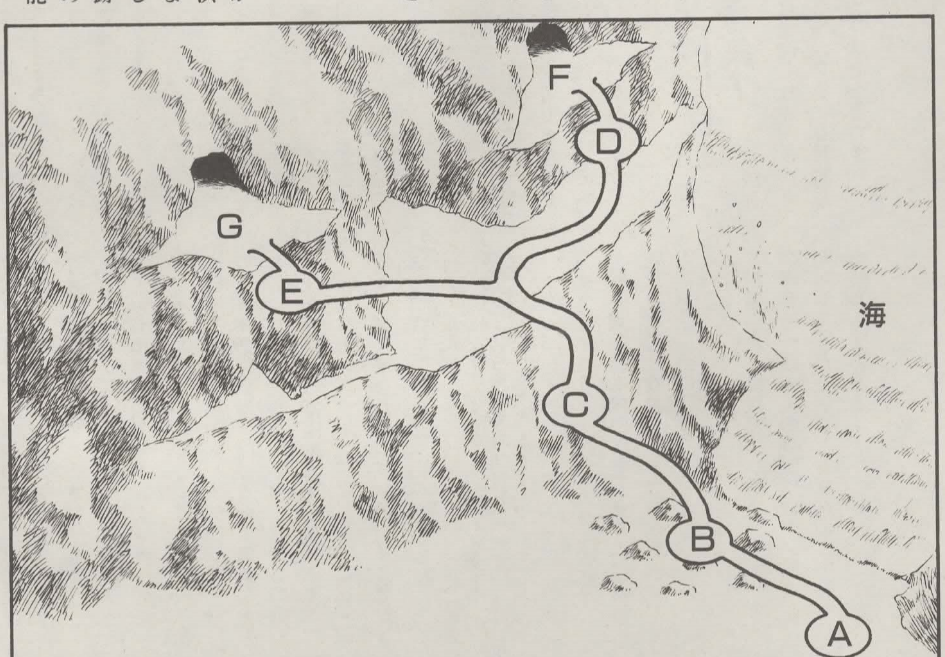
浜辺から続く、人間大の岩がゴロゴロと転がっている場所です。さすがに足跡はなく、冒険者たちは新たな手がかりを求めて、またゴソゴソとあたりを探索。

結局、ディオンが尖った岩にひっかかっている金色の毛を見つけたので、岩と崖を結ぶ直線のルートを進もうということになりました。

本当はこの時点で、毛だけ船に持ち帰ってもよかったのです。だって、どうみても普通の動物の毛なんですから。色は金色だけど、もちろん純金なんかではありません。それでも、探索をやめなかったのは、珍しいもの見たがりの冒険者の性（さが）?

そうそう。ここに転がっている岩の中には、ロックスラッグというアメフラシに似たモンスターがいて、間違って調べにきた冒険者を襲うことになっていたのですが……。

うまいこと、モンスターをかわしたな～。





チェックポイントC　崖

緩い斜面になっている崖です。足場の岩がもろいので、登攀時にレンジャーやシーフ技能判定に失敗すると、すべり台のようにずるずるとすべり落ちます。

げんに、エルゲネスくんが、何度かすべっておりました（笑）。

この崖の途中でも、金色の毛房が2つ見つかります。ところが、落ちている場所を見ると、一方は左側の崖へ、もう一方は右側の崖の方向へと逃げたようなのです。

ここで冒険者たちの意見は、2つに分かれます。ラックとエルゲネスは右側の崖を、ディオンとヘイルは左側の崖を調べるべきだと言い始めたのです。

どっちもたいした根拠がない主張は、二手に別れようということで決着がつきます。ディオンは、人数を減らす危険性を説いたのですが、自信家のエルゲネスはラックを連れて突っ走ります。

ディオンとヘイルは顔をみあわせて、右側の崖へと向かいました。

チェックポイントD　右側の崖

わりと急な傾斜の崖ですが、ここは地質が違うのか、足場が固い岩なので、登るにはさほど苦労しません。まずエルゲネスがサッと登って、ロープでラックを崖の上へと引き上げました。

ところが、この崖には一部だけもろくなっている場所がありました。それがエルゲネスがロープを持って踏ん張っている足場だったのです！

エルゲネスは、崩れる足場からサッと飛び退きましたが、岩はラックめざしてゴロゴロと転がって行きます。とっさにラックは、古代語魔法のプロテクションを唱え、ダメージを最小限に抑えます。

そのかいあって、彼は満身創痍になりながらも、崖の上にたどりつくことができました。

チェックポイントE　左側の崖

下の崖から地盤が続いているので、当然、足場はもろいままです。しかも、ここに挑戦したディオンとヘイルは、二人ともシーフ、レンジャー技能のどちらも修得していません。ゆえにボーナスなしでサイコロ2つの目のみで登攀を試みる二人は、それはもう何度も何度もすべり落ちて行ったのです。

そして、泥人形かと見まごうほど泥まみれになった頃、やっと洞穴の開いている岩棚へとたどりつきました。人間努力が大切だということですね（笑）。

チェックポイントF　右側の穴

入口に来ただけで、獣のにおいがぷんぷんする洞窟です。これは当たりだと、エルゲネスとラックが奥へと進んでいくと。

いた！　確かにいましたよ、金色の毛皮の獣がっ!!　十数匹も（笑）。洞窟の奥に開けた広場に群れをなしている。

この光景を見た二人は顔を見合わせうなずくと、洞窟を後にして歩きだしました。船長には、「いや〜、見つかんなかったよ」と嘘をつく決心をして。

チェックポイントG　左側の穴

さて、こっちはディオンとヘイルの二人組。泥まみれの体をひきずって、洞窟の奥に進む二人は、やっぱり金色の獣を見つけることができました。

洞窟にいた獣は三匹。そのうち一匹は足にケガをしていて、身動きできない様子。残る二匹は、ケガをした仲間をかばいながら、二人に向かってうなり続けます。

体の大きさから、どうやらこの三匹は親子で、ケガをした親を子供たちがかばっているのだとわかりました。

神聖魔法を使えるヘイルは、親のケガを魔法で治します。痛みがとれた獣は、不思議そうな目でディオンとヘイルを見ていましたが、襲いかかってくるそぶりはまったく見せませんでした。

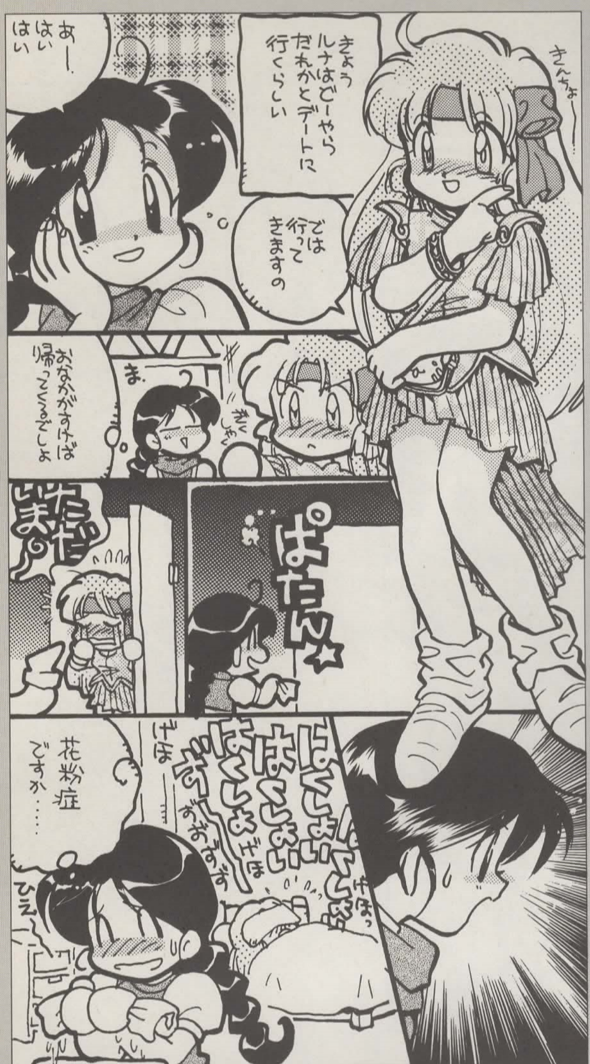
二人は顔を見合わせうなずくと、洞窟を後にして歩き出しました。船長には、「いや〜、見つかんなかったよ」と嘘をつく決心をして。

おめでとう生還者♪

というわけで、船長から依頼されたミッションは失敗でした。でもまぁ、このミッションは試合に負けて、勝負に勝つというか（ちょっと違うか）、失敗した方がいいなぁという気がしませんか？

四人そろって見つからなかったという報告に、船長は烈火のごとく怒ったのですが、エルゲネスが金色の毛を見せると途端に怒りがおさまりました。純金じゃない、ただの動物なんぞ興味がないというわけですね。

またディオンの動物研究報告書の1ページ目には、当然この金色の獣のことが載るでしょう。ちゃんとした報告書をまとめるには、もう少し、研究と観察が必要ですけれども。



Q&A バトルロイヤル

RPGドラゴン謹製

ILLUSTORATOR 佐々木 亮 RYOU SASAKI

う〜ん……と背伸びをしたくなるような春
たまには外に出て、野外RPGというのもよいかもね
ダイスを転がすのは水平な所がいいぞ(経験者談)
んでもって、わかんないルールが出てきたら
このページに質問するのもいいと思うぞ(経験者談)

ソード・ワールドRPG

回答者：清松みゆき

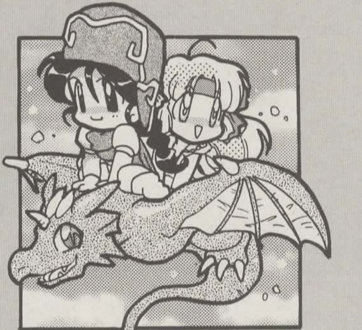
水野『ソード・ワールドRPG』のコーナー。さて、スーパーボウルは予想どおりの49ersの圧勝で終わったわけですが……」
Ⅱ「はあ、何かやってましたなあ」
清松「ほんま、何かやってましたなあ」

(注：この二人のひいきチームは、地区5チームの4位と5位をきれいにわけあってフィニッシュ。おーい、イーグルス、7勝2敗から7連敗というのはどうにかならんのか?)

水野「この話題は触れたくないと?(笑)」
清松「ふん」
水野「では、別のことを。一月に阪神大震災などというひどいことがありました。ご存じのとおり、グループSNEは神戸にあるわけですが、さいわい、全員が無事で乗りきることができました」
清松「驚いたことに、事務所にまったくといっていいぐらい被害がなかったんだよなー」
水野「あの壁いっぱいの本棚が倒れてないんだから、びっくりだよね。というわけで、いろいろとご心配をおかけしたと思いますが、ご安心ください」
清松「業務も通常に復しております。やっと完全版(仮題)も脱稿したし」
Ⅱ「発売は今夏予定、よろしくお願いします」
みーちゃん「では、一枚目。『ノーライフキングに〝セーブ・ソウル〟をかけ、その後〝リザレクション〟をかけたときの目標値はいくらになりますか? ルールでは死んでから一日経つごとに+一なので、とんでもない数値になるのですが?』」
清松「とんでもない数値になります。ながいことアンデッドだった人は、〝リザレクション〟はほぼ不可能でしょう」
はーちゃん『36分の一の確率(自動的成功)は残りますよね?』
清松「うん」
みーちゃん「デュラハンが死を予言した後、一年後にやってきたとき、目標の人物、家族が引っ越し、旅行などで留守だったときは、追跡するのですか?」
清松「追跡するというか、引っ越し先、旅行先に現れます。決して逃げられません」
はーちゃん「海を渡っていても?」
清松「関係ありません。呪われた島だろうがケイオスランドだろうが、やってきます」
みーちゃん「どうやって?」
清松「謎です(笑)。ちなみに、チャリオット(とヘッドレスホース)には飛行能力もあります」
はーちゃん「ありましたっけ?」
清松「完全版で追加した(笑)」
みーちゃん「密室に閉じこもっていたときは?」
清松「部屋の中にいきなり現われる」
みーちゃん「納得いかーん!」
清松「してもらう必要はないよ。ファンタジー・ゲームのモンスターなんだから。ま、空間を越えて生物などを呼び寄せる『召喚』という魔法も存在しているということは指摘しておこう」
はーちゃん「ありましたっけ?」
清松「完全版で追加した(笑)。主に竜語魔法用だけどね」
みーちゃん「へー、竜語魔法って忘れられてなかったんだ」
水野「忘れないよ! 地震の直前に原稿アップしたんだ。パソコン通信で清松のところに送った」
清松「完全版のウリはこの竜語魔法かな」
みーちゃん『〝ディバイン・ウェポン〟を使ったときは、その形状にかかわらず、クリティ

『SW完全版』製作進行中！楽しみにして待つのだ

Q&A BATTLE ROYAL!!



カル値は10（シーフで9）ですか？』」
清松「武器に関する選択ルールを使っているときは、必要筋力30の武器としてデータを作ってください。片手メイスであるなら、攻撃力＋1、打撃力40、クリティカル値12です」
はーちゃん「クレインクィン・クロスボウは？」
清松「この方法だと、打撃力が70になっちゃうね。でも、太矢がつがえられるまで3ラウンドかかるとすれば、そんなに怖くないだろ？」
はーちゃん「4、8、12、16ラウンド目に打てるわけですね」
清松「そこで魔法の効果時間が終わってしまうね。むろん、他の行動をとっている間に勝手に矢がつがえられるような便利なことはないぞ」
みーちゃん「『両手にショート・ソードやセスタスを出せますか？』」
清松「それはダメ。出てくる武器はひとつだけ。続けてかけてもね。そんな効果の拡大もできないことになっている」
はーちゃん「『シャーマンの基本技能〝センス・オーラ〟の対象範囲に
①〝インビジビリティ〟をかけた人
②〝カメレオン〟をかけた人
③鏡に映った死体
④魔法の効果のある泉の水
⑤植物系モンスターのアルラウネ
があった場合の反応はどうなりますか？』」

清松「シャーマンの〝センス・オーラ〟は見るのではなく、感じることになっている。五感でいうなら『臭い』が一番近い。だから、①〝インビジビリティ〟や②〝カメレオン〟は特定できない。生命の精霊、精神の精霊はシャーマン本人のものを特に強く感じてしまうからね」
みーちゃん「鼻先にいるときは？」
清松「それは気がついてもいいかな。③は無意味だね。鏡に映っているのがアンデッドであったとしても、何も感じない。④もそう。魔法を感じ取る能力はないんだから」
はーちゃん「⑤は？」
清松「これもごく近くでないと、植物の精霊力を感じ取れないだろうね。違和感は覚えるかもしれないが、植物の精霊であるドライアードが同時に精神の精霊であるだけに、ね」
みーちゃん「『エルフに〝クエスト〟をかけて〈暗黒神の信者になれ〉という使命を与えたら、ダークエルフになりますか？』」
清松「そのような〝クエスト〟は無効。〝クエスト〟は人の心までは変えられない。あくまで具体的な行動をとらせるだけ〈暗黒神の神殿に礼拝にいけ〉というのは可能だが、〈信仰しろ〉は〝クエスト〟の強制力を越えている」
みーちゃん「『ふと思ったのですが、新王国暦五二一年というのは、とんでもない年ですな。オランで邪神騒動、ドゥーデントでの巨人の蠢動、無の砂漠での魔精霊復活、オーファンで魔力の塔建造、西ではケイオスランド航路の確立。さらにスチャラカ冒険隊とバブリー・アドベンチャラーズまで遊び回っていた。この年は国際危機年だろうか？　これ以上大事件が起きれば、バレンは過労死してしまうぞ。何とかならんもんでしょうか』」
清松（爆笑）
はーちゃん「笑ってないで」
清松「時計を進めたくなかったんで、こうなったんだよね。で、サザエさんみたくなっちゃった」
みーちゃん「サ、サザエさん―？」
清松「五二一年の次はやっぱり、五二一年。五二一年が明けてもやっぱり五二一年」
はーちゃん「はあ」
清松「時間自体は流れてるんだ。ミルリーフ騒動の後に巨人の事件という流れはまちがいない。『ドラゴンマガジン』本誌リプレイ第4部パーティーは、バブリーズの後で登場した。ただし、時計は五二一年で止まっている。うかつに動かすと、アトンがやってきちゃうからね（笑）」
みーちゃん「そんなんでいいの？」
清松「う〜ん。アトンで時間を区切ってしまったのがまずかったかも。ゲーム内時間で10年という制約がこれでできちゃったからね。アトンの話が公式作品で完結したら、その後で事件年表はまとめられると思う。それまでは、仮想五二一年ということで。だから、同じ五二一年に事件が起こっているわけではないから、バレン導師は過労死しなくてすむ」

はーちゃん「実は、時間は進んでいるんですね？」
清松「表面的に五二一年になっているだけでね。読者がゲームを進めるときにも障害になりそうだったから。『〇〇年にはこういう事件が起こっているはずだ』みたいなのが枷になるのを避けているんだ」
みーちゃん「『公式発表と矛盾する』って言われたら困ることがあるからね。キャンペーンゲームを進めていくうちに、何か大きな事件が起きちゃったりしたら、おかしくなりますものね」
清松「そういうときに、公式発表の年表に、後から自分たちの冒険の時間を挿入できるように、こうしているんだ。もちろん、明らかに大きな時間経過を見せる必要があるときは、はっきり示すけどね。たとえば、『混沌の夜明け』は五〇一年で、今から20年前。もっとも、ケイオスランド航路ができたのが仮想五二一年だから、これも数年ぐらいずれる可能性はあるけれどね。二〜三年は確実にずれそうだ」

応募規定

●このコーナーでは、『ソード・ワールドRPG』『バトルテック』『シャドウラン』『ドラゴンハーフRPG』『モンスターメーカーRPG』『パラダイス・フリートRPG』『MAGIUS』の各ゲームに関する質問を受け付けています。ルールを読んでわからなかったことや、プレイしているときに出てきた疑問など、どしどしご質問ください。
●封書による複数投稿は認めますが、その場合も質問一つにつき一枚にまとめ、裏面に住所／氏名を明記してください。
●宛先
〒102　東京都千代田区富士見1-12-14
富士見書房　RPGドラゴン編集部
Q&Aバトルヤイロル!!　係

バトルテック

回答者：黒田和人

Q1「メックの移動に関してですが、高度差1の変更に1MP余分にかかるとありますが、これは下がるときには必要ないのでしょうか」

A1「必要です」

ついでに解説すると、水地の中で高度変更をする時にも余分のMPは必要です。MP計算の時よく忘れるので注意してくださいね。

Q2「クルセイダーのSRM6などの脚装備武器は、射線上に高度1の丘陵があっても撃つことができますか」

A2「高度1の丘陵が自機の直前のヘクスであれば撃つことはできません。それ以外の場合は撃つことができます」

Q3「すでに致命的命中が発生して壊れた武器に、また致命的命中が発生した場合の影響はどうなりますか？　振りなおしですか？」

A3「振りなおしません。その分の致命的命中は無駄に終わったことになります」

これは武器だけでなく、生命維持装置、肩と腰、各駆動装置、ジャンプジェット、放熱器でも同じです。

弾薬の場合、最初の致命的命中の際に同じ部位にある弾薬すべてが誘爆しますが、(それでもメックが動いていれば) 二度目以降の致命的命中は何の影響も与えません。

Q4「エンジンやジャイロで、一度致命的命中が発生したのと同じ場所で致命的命中が発生しました。この場合エンジンやジャイロに二度目の致命的命中が発生したことになるのですか？　それとも振りなおしですか？」

A4「二度目の致命的命中は発生しません。振りなおしの必要もありません」



滅多にないことだと思いますが、センサーも同じ扱いをします。

Q5「ある機体が、右胴体に命中弾を受け、中枢耐久値が0になってしまいました。この後右腕に攻撃が命中した場合、ダメージは右腕に適用するのですか？　それとも右腕→右胴→胴中央とダメージが移行して、胴中央に適用するのですか？」

A5「右腕に適用します」

右胴の中枢耐久値が0になった場合、右腕の機能は停止しますが、腕がなくなるわけではありません。ダメージは右腕に適用します。

Q6「ある機体が、右胴背面から命中弾を受け、中枢耐久値が0になってしまいました。まだ右胴正面の装甲は残っているのですが、次の正面（側面）からの攻撃で命中箇所が右胴になった場合、ダメージは右胴正面の装甲に適用するのでしょうか？　それとも移行して胴中央に適用するのですか？」

A6「右胴正面の装甲に適用します」

バトルテックのQ&Aコーナーでは、基本的な疑問から戦術面での定石まで、さまざまな質問をお待ちしています。それではまた次回お会いしましょう。

Q&A BATTLE ROYAL!!

ドラゴンハーフRPG

回答者：清松みゆき

清松『『ドラゴンハーフRPG』のコーナーです」

みーちゃん「『ドラゴンハーフRPGシナリオ集①収録の『フーパー　GO！　GO！　GO！』についての質問です。21ページの導入例その1で、PCに福引きをさせて、その結果を『以下の表』を見て賞品を決めようとありますが、どこにその表があるのですか？」

清松「す、すいません。これはこちらのミスです。表がまるまる欠落してました。

2D	景品
2	彼女もご機嫌スポーツフーパー（2人用）
3	BSチューナー内蔵、サラウンド重低音37インチモニターテレビ
4	軽くて強い、フジミのウィルム・キラー
5	一家に一本、フジミのブロード・ソード
6	もってけ泥棒、商品5割引券（11枚つづり）
7	あってよかった、ポケット・ティッシュ
8	腹が減らなきゃ食事はできぬ、食事券1000G分
9	置物に最適、スーツ・アーマー
10	かわいくて愉快なペット一匹（ルールブックのペット表で決める）
11	手ぶれしないぞ、ファジージャイロ内蔵小型ビデオカメラ
12	ラッピ〜、モナカグランプリご招待

と、こうなっております」

みーちゃん「ふ〜ん。何で抜けちゃったの？」

清松「原稿には入ってたんだが。表は別組になるから、そのときの手違いかなー。ゲラ校正で気がつくべきだったんだが。こうしたミスは再発しないよう努力しますので、ご容赦のほどを（ペコペコ）」。



Q&A BATTLE ROYAL!!

Q&A BATTLE ROYAL!!

パラダイス・フリートRPG

回答者：朱鷺田祐介

Q：企業国家〈しきがみおえど〉でとれるコネクションが使いきりとなっていて、使いにくいのですが？

A：このご意見は多いので、以下の方式に切り換えて使っていただいても構いません。このルールを使うかどうかは、マスターの判断に一任します。

【改訂版コネ・ルール】

コネを使用する場合には、運試しで成功レベル3以上に達する必要があります。つまり、手札から絵札（JQKA）を3枚以上捨てなくてはいけません。これをパーティの仲間が応援しても構いません。

Q：クリスティン公女のSTRが2、SOCが10以上と分かりましたが、明鈴輪公女や高田礼会長のデータも教えて下さい。

A：公開版のデータはありませんが、明鈴輪公女は超人的な半猫の女性なので、ランク9NPCとして処理するとよいでしょう。

高田礼会長は企業国家〈しきがみおえど〉のあらゆるサイバーウェアが使えますから、その能力は果てしないものです。その都度、お客様のニーズにあわせて、肉体の能力が変更されている可能性すらあります。少なくとも商売の判定値は最大限の13と考えて間違いないでしょう。

Q&A BATTLE ROYAL!!

モンスターメーカーRPG

回答者：鈴木 猛

Q5：自分で自分に『応急処置』をしてHPを回復してもいいですか？

A5：自分が意識を失っていたり、行動不能でなければかまわない。

Q6：『応急処置』でダイスの目が一度に受けたダメージ以上の値が出てしまった場合、どうすればいいのですか？

A6：む？ これはちょっとややこしいから、例をあげて説明しよう。

・戦士ディアーネのもともとのHPの値は16。そして一回の戦闘でダメージを3うけ、13となった。

『応急処置』でふったダイスの目は5。HPは16までもどり傷は全快する。HPの回復はもとの値をこえることはない（この場合は16）。

……とまあ、ここまでは簡単な話。では次のような場合はどうだろう？

・ディアーネは何度かのダメージをうけて、HPは12まで減ってしまった。そしてさらに戦闘で4のダメージをうけ、8となった。

『応急処置』でふったダイスの目は6。HPは8＋6で14まで回復するが、これでは一回の戦闘でうけたダメージ（4）以上の値まで回復してしまっている。この余剰回復分もGMは認めていいのだろうか？

単刀直入に答をいうと、これはイエスだ。

ようするに「『応急処置』によるHPの回復は一度うけたダメージごとに一回、行なうチャンスがある」ということになる。この一度というのは、戦闘だったらその戦闘がひとくぎりついたところ、トラップだったらその仕掛けをくぐりぬけたところ、になる。

Q&A BATTLE ROYAL!!

シャドウラン

回答者：江川 晃



ドミノ「さてさて。それじゃ今回もシャドウランに関する質問にお答えしましょう」

Λ「はいはい。毎回同じことを言いますけど、おてやわらかにお願いします」

ドミノ「甘いわね。きりきりいくわよ。『手榴弾などを持っているキャラクターが《火炎爆破》など炎の呪文を喰らうと誘爆しませんか？』」

Λ「爆発するでしょう。床に落ちたグレネード・ランチャーを炎の精霊が包みこんで爆発させるところを見たことありますし」

ドミノ「まあ、爆発物なんだから当然という気もするけど……。でも、そうなると、うかつに手榴弾とか持って歩けないわね」

Λ「そのへんの危険を承知で使うスリルもあると思うんですが。ただ、キャラクターが身につけている物が無条件に誘爆するのが強力すぎるというなら、あらかじめ誘爆の可能性を決めておくという手もあります。サイコロをふって、出目が1〜3なら誘爆するとかね」

ドミノ「う〜ん、なら少しは安心だけど、危険なのに変わりはないわね」

Λ「ま、PCが使える手はNPCも使えますからね。そのあたりはゲームマスターとプレイヤーの兼ね合いということになるでしょう」

ドミノ「なるほど。じゃあ、次。『カルマについて質問。キャラクターが冒険で得たカルマは、9割がグッド・カルマ、1割がカルマ・プールに加わるとありますが、手に入れたカルマが10点未満ならカルマ・プールは増えないのですか？』」

Λ「そう考えるべきでしょう。あまり簡単に増えるものじゃないと思うんですよ、カルマ・プールは。失敗を振り直せたりする切り札みたいなものですから」

ドミノ「でも、そうなると普通の冒険でもらえるカルマの点数が問題よね」

Λ「そうですね。このあたりはルールブックの二〇九ページに指針があります」

ドミノ「え〜っと……。ここでは、冒険で与えるカルマは〝チーム全体へのカルマ〟と〝個人へのカルマ〟に分れているわね」

Λ「そうです。チーム全体へのカルマが普通の冒険なら3〜4点、難易度の高い危険な冒険なら6〜8点程度となっています。ここから考えると、カルマが10点以上もらえるのは余程のことだと思うんですよ」

ドミノ「でも、まだ〝個人へのカルマ〟があるじゃない？」

Λ「確かに。でも、これはあくまでボーナス的なものだと解釈したいです。他のキャラクターとのバランスもありますからね」

ドミノ「でも、たくさんのカルマでキャラクターをどんどん強くして、強力な敵とばしばし戦うっていうのも悪くないと思うんだけど」

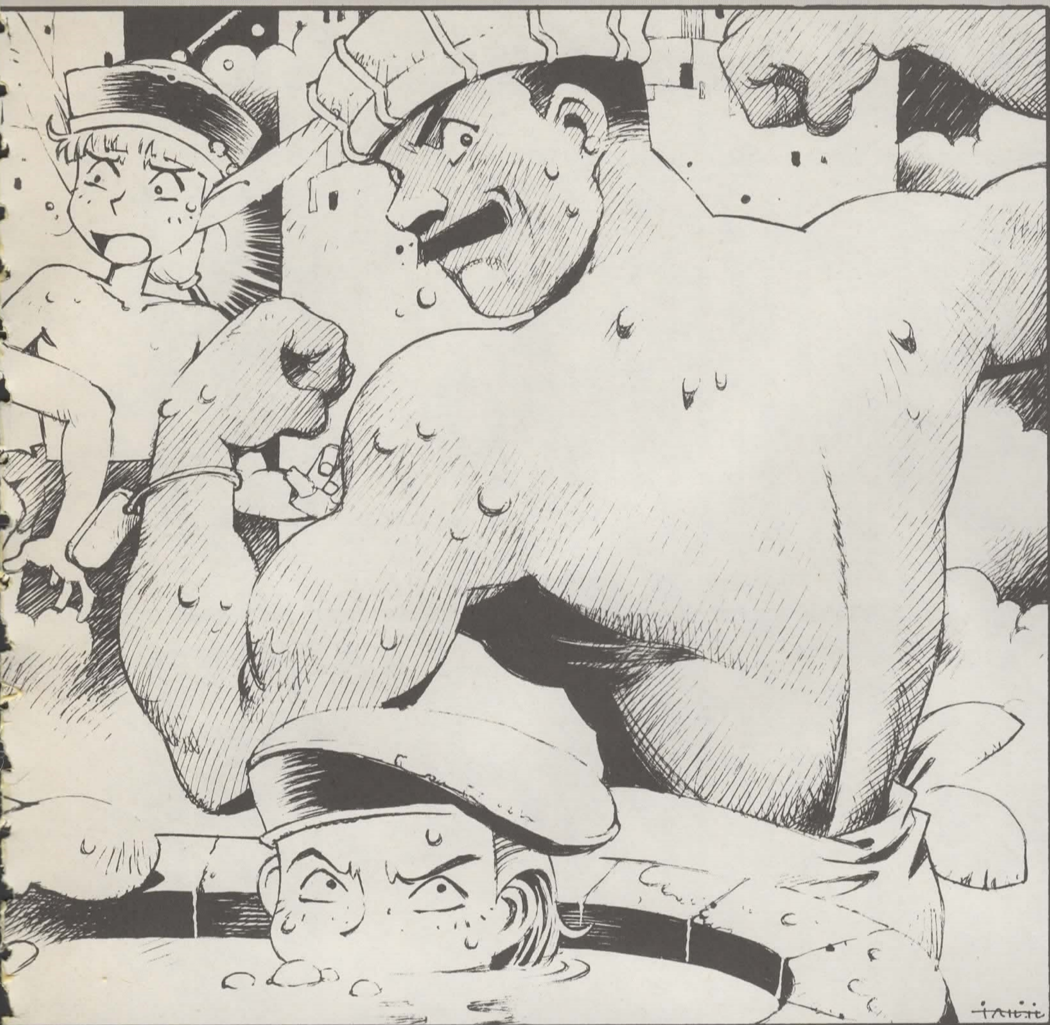
Λ「もちろん。いま言ったのは目安みたいなものですから」

ドミノ「そうね。さて次……と言いたいけれど、そろそろ終わりにしなきゃいけないみたい」

Λ「ありゃ」

ドミノ「じゃあ、残りは次回ということで。もちろん、まだまだいろんな質問をお待ちしてますので、よろしくお願いしますね」

ソード・ワールド・バリアント
デュダRPGリプレイ
第5回



刺青の魔術師
SWORD WORLD VARIANT

事件は風呂場で始まった……。銭湯でむやみと他人を注視してはいけない
特に、洗っても落ちないようなボディ・ペインティングをした人は……
とはいっても、むろんデュダの出会う事件ゆえ、暴力事件ではない
刺青に秘められた、魔法の力とはなにか？　はたまた事件の黒幕は……
おなじみ迷探偵デュダとその仲間たちの、大活躍の始まりだよーん！

AUTHOR
安田均／高井信とグループSNE
HITOSHI YASUDA／SHIN TAKAI& GROUP SNE
ILLUSTRATOR
草彅琢仁
TAKUHITO KUSANAGI
MAP DRAWER
竜胆丈二
JOUJI RINDOU

SWORD WORLD

GM「さて、この前の結婚／葬式騒動があってからのこと、デュダたちがいつものように――」

デュダ「ひまだなあ、リューク」

リューク「そうですね、デュダさん。待ってばかりいても仕事は来ませんから、ここはひとつ――」

GM「（さっと割り込む）ということで、きみたちは夕方、風呂屋に行くことにしたら」

デュダ「ああいつものセリフを取られてしまった（笑）」

GM「〈ひとつ目ドクロ〉亭にはいつでもいけるからね（ニヤニヤ）」

エミール「わたしたちはどうしたら？」

ラット「ぼくらも風呂に行きたいぞう」

GM「よし、じゃあ、イーグル街遊撃隊のメンバーやメリンダちゃんもいっしょに行ったことにしよう」

一同「わーい、ぞろぞろ」

パルマー「7人もいっしょだと、なんか異様な光景だな（笑）」

GM「まあ、なかなか立派な風呂屋だよ。蒸し風呂なんかもあるし。さて風呂に入っていると――知力ロール（知力ボーナス＋冒険者レベル）してくれる。目標値15で」

ラット「成功」

リューク「あっ、6ゾロ！」

GM「（これは男風呂の方だな）では、リューク、きみが隣りで体を洗ってるおじさんをなにげなく見ると――」

デュダ「――背中に鮮やかな龍の刺青が」

GM「なんでわかった（焦る）」

リューク「そりゃ風呂屋といえば……デュダさんでも、それくらいわかりますよ（笑）」

GM「（気を落ち着け）でも模様は龍じゃないね。小さい悪魔みたいなやつだ。インプかな、とリュークは思った」

リューク「インプの刺青!?　それは不気味だなあ。デュダさん、デュダさん、あれ――」

GM「と言って、指差す前に、リュークには



そのインプがウインクしたように見えた」
リューク「わおっ！　デュダさ～ん、あの刺青、ウインクしましたよう」
GM「しかしデュダには、普通の刺青に見えたのであった」
デュダ「リューク、なにをのぼせてるんだ(笑)。おまえこの前からおかしいぞ。隣りの風呂にでも入ってくるか？（前回の冒険で、リュークは女になった）」
ラット「GM、こっちにはどう見えます？」
GM「そうだね、普通の刺青だけど、なかなかリアルだ。さぞかしうまい彫り師に頼んだように思えるね」
ムーン「おれもそういうの、彫ってもらおうかな（呑気）」
パルマー「ほんとに動いたのか、リューク？」
リューク「動いたんじゃない、ウインクしたんですよ」
デュダ「いや、ちょと肩に皺が寄っただけだろう」
GM「そうやって、みんな指差して騒いでるわけね。おじさんは気がつくかな（サイコロを振るふり）」
ラット「あっ、風呂屋で刺青の人をじろじろ見るのはマズいっすよ」
パルマー「あわてて目をそらそう」
デュダ「そうだな、こんなところで名探偵です って自己紹介するのもおかしいな（笑）」
リューク「そもそも、なにも仕事を依頼されていませんし」
エミール「そんな刺青って、この街で流行ってるのかしら」
デュダ「あっ、エミール、おまえどこにいるんだあ（爆笑）」
ラット「うおっ、女風呂から覗きかあ」
ムーン「女ギリアムだあ」
一同「（笑）」
エミール「（顔を赤らめながら）というような話を、あとでしたんでしょ、きっと」
GM「はいはい、きみらがわいわい言ってるうちにも、おじさんはあがって出て行くけど」
ラット「こっちはとにかく、その刺青を覚えておこう。あとで思いだせるかどうかはしらんけど」
デュダ「こら、ラット、そんな悠長なことをしてないで、追いかけるんだ。リュークもあいってるし」
パルマー「なんなら、この使い魔の猫も貸してやるからな」
ラット「あ～あ、せっかくのんびり風呂に入れたのに、また汗流すのか（諦め）」

猫をお伴に追いかけるラット！　相手はとくにあやしいそぶりもなく、近くのパン屋に入って行った。どうもパン屋のおやじらしい。看板には、〝アデューのパン屋〟とある。夕方なので、店はもう閉まっている。ラットは諦めて戻った。

その頃、一行は相変わらずあれこれ算段していた。

エミール「では、あとから話をきいてたずねましょう。刺青って流行ってるの？」
GM「うん、メリンダちゃんは最近、わりと派手なのが流行ってるのを知っている。なんでもニコルソン兄弟というのが、新しいタイプの刺青を作ったらしくて、冒険者にもよくそいつをしてるのがいるらしい」
リューク「そういえば、刺青って、あの占い師の……」
エミール「ああ、フラプトさん。彼女もしてたわね」
GM「（おお、よく気がついた、きみたち）」
リューク「（息ごんで）じゃあ、行って、聞いてみましょうよ、デュダさん？」
デュダ「そうだな、だけど……喉も渇いたし」
パルマー「占いにお金を使うくらいなら、エール酒を飲みたいと（苦笑）」
デュダ「しかし、あやしい刺青だしなあ……（しばらく考えてから）よしっ、決めたぞ」
一同「おおっ（期待する）」
デュダ「飲みに行こう！」
一同「がくっ～（もはやわがまま判定する気力なし）」
GM「どうしても〈ひとつ目ドクロ〉亭に行きたいって？　はいはい、飲んべえのドワーフだ（笑）」

GMはフラプトの店で、ちょっとした手がかりを出そうと思っていたのだが、みんながデュダのいつものペースに巻き込まれてしまった。そこで、手がかりは急遽〈ひとつ目ドクロ〉亭で出すことにする。なあに、デュダRPGなら、いつものことですよ。

GM「ということで、店で飲んでいると、メリンダの言っていた刺青した冒険者というのが入ってくるね。フランクという名前だ。（思いついて）そう言えば、ムーンはこいつと腕相撲をして勝ったことがある」
ムーン「よし、おれが聞いてみよう。おいっ、ちょっと腕を見せろ」
パルマー「なんと直接的な聞きかただ」
GM「〝腕!?　いや、もうおまえと腕相撲は嫌だからな（笑）〟」
ムーン「い、いや、肉を見せてくれ」
一同「肉!?」
リューク「もっと直接的じゃないか（笑）」
ムーン「いいのっ、おれはストレートなんだから。いや、刺青のことだ」
GM「〝ああ、これか。それなら始めから、そう言えよ〟——といって、肩のところのコウモリを見せてくれる。けっこう鮮やかだ」
ムーン「そんなのどこでした？」
GM「男はチッという顔をしたね。〝遅れてるなあ、おまえ。これがいま評判の〈ニコルソンの刺青〉だよ〟」
ラット「描き方は似てます、あのインプと？」
GM「〈記憶術〉で思い出すまでもないよ。たしかに、そのコウモリの刺青は派手な蛍光色

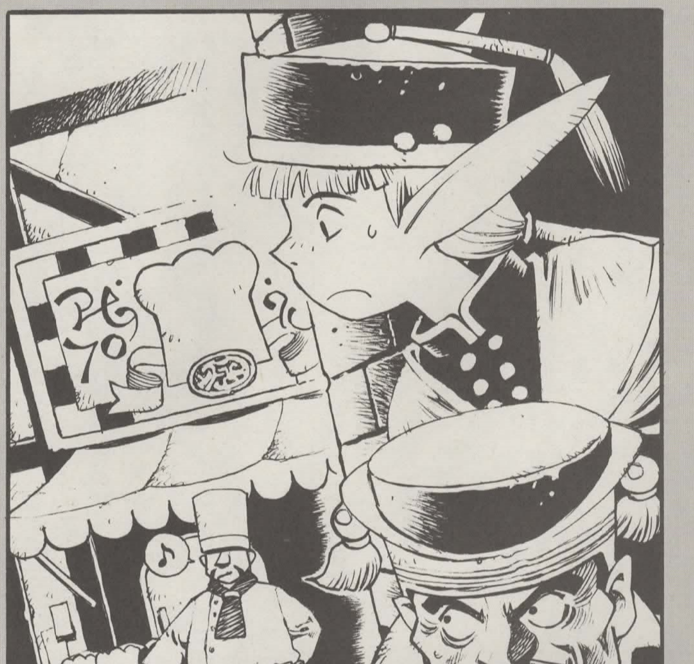
を使って見栄えはいいけど、あのインプの方がずっとリアルで生き生きしてたね」
ラット「ちがうのかな、これは」
リューク「しげしげと見てみよう。また、動くかもしれない」
GM「じっと見つめるわけね。気持ち悪いなあ、男の肌を(笑)。でも動いたりしないよ」
デュダ「リューク、なめてみたらどうだ(意味不明)」
リューク「ど、どうして、なめるんですかあ(驚く)」
エミール「眉に唾をつけるというのなら、わかりますけど(笑)」
GM「相変わらず、わけのわからないことを言う探偵だなあ。〃おいおい、これがそんなに珍しいのか。こんなのニコルソンのとこに行って、やってもらったらいいじゃないか〃と男は言ってるね」
ラット「いや、そいつじゃないと思うんだけど……」
エミール「ほかにやってるとこあります?」
GM「〃ああ、もっと安いやつか。流行ってるから、ニセものならいくつかあるぞ。〈ニコルの刺青〉とか(笑)〃」
エミール「ニコライとかもありそうね」
GM「〃そうそう、ギュンターとかいうのもあるらしいな〃」
パルマー「どっちにしても、いちどパン屋にどこの刺青か聞いてみたらいいんですよ」
デュダ「よし、じゃあ、明日はそのパン屋に行ってみるぞ。これは匂うからな」

ひまを持て余していたデュダとリュークは、喜んで事件にくいついた。翌日さっそく朝早くに、パンを買うふりをして〃アデューのパン屋〃に向かう。

デュダ「じゃあ、リューク、おれがうまく聞き出すからな。後ろで黙ってろ」
リューク「大丈夫かなあ、デュダさんにまかせて」
デュダ「手がかりを聞き出すのも、名探偵の仕事のうちだ。さてと、(パン屋に向かって、いかにも驚くふり)あっ、あなたは! 昨日、お風呂で会いましたね」
GM「〃はあ、そう言われてみれば……〃」
デュダ「いや、ちょっとパンでも買おうと思って立ち寄ったら、これはまたなんという奇遇。ところで、このパンとこのパンください」
GM「〃はいはい(変なドワーフ)〃」
デュダ「もぐもぐ、いや、なかなかうまいパンだ。こんなのはドワーフにも焼けない」
リューク「(小声で)パン焼くドワーフなんて聞いたことないですよう(笑)」
GM「〃ほう、そうですか。そいつはどうも……〃」
デュダ「ところで、昨日ちらっとお見かけしたのですが、あなた、すばらしい刺青されてますね」
GM「〃あ……あれですか、いや〜、まいったなあ。見ておられたんですか〃(嬉しそう)」
デュダ「いや、なかなかのもんだと思って。ちょっともういちど見せてもらえます? あれにはこのドワーフのわたしも驚いた。何度も見る価値がある」
リューク「そばで聞いてると、耳が浮くようなお世辞ですね、デュダさん(笑)」
GM「おっさんは喜んだね。〃えっ、そうですか。内緒なんだけど、じゃあ、ちょっと〃といって、見せてくれるよ。たしかに、フランクのよりはリアルなインプが描かれている」
デュダ「おお、このまったりとしたリアル感(笑)。すばらしい。こういうのは、どこで彫ってもらえるんです? よろしければ教えていただきたいのだが——」
GM「(ところが、ここでは教えられないんだよ)おやじはそれを聞くと、すっと身を引いたね。〃いや、それはちょっと〃」
デュダ「さぞかし、名のある彫り師だと思うので、わたしも名前くらいは聞きたいんだが」
リューク「デュダさん、パンをもう1個買いましょう(笑)」
GM「〃いや〜、これは大したもんじゃないし、刺青ならニコルソン兄弟のやつが人気ですよ〃」
デュダ「えっ、それもニコルソンの刺青?」
GM「(いかにも嘘くさく)〃……え、ええ、まあ、そうなんです〃」
一同「ウソだぞう」
デュダ「臭いけどなあ。どうも教えてくれそうにないし、ここはいったん退こう。なあんだ、それならそうと、最初から言ってくださいよ。じゃあ、どうも〜」

これはあやしいとにらんだデュダとリュークは、陰でパン屋を見張ろうとした。そのまま見張られているとまずいので、GMはそろそろ新たな展開を始めようとする。

GM「その頃、神殿でお勤めをはじめたエミールのところに、メリンダちゃんが来るよ。〃デュダさんはどこか知らない? お客さんなんだけど〃」
エミール「え〜っ、デュダさんに依頼人が!」
リューク「(パン屋のそばで)まずいですよ、デュダさん」
デュダ「しかし、くそっ、あのパン屋のおやじ、しっぽを出さないなあ」
GM「(さあ、戻った、戻った)」
エミール「とにかく、わたし探してきます。えーと、ラットにパルマーにムーンのところをまわってと」
GM「じゃあ、メリンダちゃんと客は〈ひとつ目ドクロ〉亭にいることにしよう」
デュダ「(いかにもわざとらしく)しかし、リューク、喉が渇いたなあ」
リューク「そうですね、もうパン屋はあきらめて、〈ひとつ目ドクロ〉亭にでも行きましょうか」
GM「(ふふ思惑どおりだ)まあ、いいとしよう、で、〈ひとつ目ドクロ〉亭に戻ると、メリンダちゃんがあわてて来るね。〃あっ、デュダ



さん、お客さんよ！〟」
デュダ「はいはい、わたしはお客さんです」
リューク「デュダさん、なにをナチュラルにボケてるんですかっ（笑）」
GM「（まったくだ）そこに、細身の小柄な男が話かけてくるね。〝わたしロドリゲスと申しますが――〟」
デュダ「あっ、依頼人ね（急に態度を改め）これはどうも、わたくし名探偵のデュダと申します」
GM「〝ああ、やっぱり。巡察官のギリアムさんに、メイ探偵のデュダさんに聞いてみろと言われたので――〟」
デュダ「もっちろん（胸を張る）」
GM「〝とにかくメイ探偵だからな、メイ探偵のデュダといえばわかると、教えられたもので〟」
リューク「なんか気に障りますね。そのメイというせりふが（笑）」
デュダ「いや、ギリアムも認めたんだよ、がははは（気にしていない）」
GM「男は説明を始めるね。なんでも彼は刺青師をしてるんだけど、インクが盗まれたらしい」
リューク「えっ、刺青の!?」
デュダ「ふむふむ、あんたのインプが盗まれた。え～!?（爆笑）」
GM「インプじゃない、インク！　ロドリゲスは腕のたつ刺青師なんだけど、そのインクはとても大事らしいんだ。で、巡察官事務所に行ったんだけど、出てきたギリアムが〝なに、インクがない!?　そんなものは扱っておらん。おととい来い〟といって追い払ったらしい」
ムーン「相変わらず嫌なやつだなあ」
エミール「盗まれたのはいつですか？」
GM「1週間ほど前らしい。おっと、いつのまに遊撃隊のメンバーまで――まあ、いいか、エミールが集めてきたことにしよう」
リューク「で、それがどうして今日？」
GM「いったんは自分で探してたんだけど、うまくいかないので、昨日また行くと、ギリアムが今度は〝そういう事件なら、ぴったりのメイ探偵デュダという男がいる〟と教えてくれたんだ」
リューク「どうも厄介払いを押しつけられたような気が……」
デュダ「う～ん、ギリアムのお下がりか（嫌そう）。しかし、これといって仕事がないからなあ。まあ、話を聞いてみよう。盗まれたのはインクだけか？」
GM「〝いえ、刺青のときに使う針も、2、3本〟」
ラット「インクは特殊なもの？」
GM「〝いえ、そんなに特殊では、だいぶ以前に買ったんですが、普通の絵も描けます。ただ、独特な感じがあって……たしかにそれで彫るとリアルになりますんで〟」



能力値			(ボーナス)
A 12 / B 2	器用度	14	+2
C 6 / B 2	敏捷度	8	+1
D 3 / C 6	知力	9	+1
E 7 / F 7	筋力	14	+2
G 11 / F 7	生命力	18	+3
H 9 / G 11	精神力	20	+3

キャラクター名：デュダ　種族：ドワーフ　性別：男　所持金：
抵抗力：9　ダメージ／失点：　抵抗力：9　ダメージ／失点：
技能　経験点：　冒険者レベル：6

技能名	レベル
セージ	6
プリースト（ブラキ）	1

魔法（ルーン）	レベル	魔力
神聖魔法	1	2

コモン・ルーン／消費精神力：



能力値			(ボーナス)
A 8 / B 10	器用度	18	+3
C 10 / B 10	敏捷度	20	+3
D 11 / C 10	知力	21	+3
E 2 / F 1	筋力	3	+0
G 9 / F 1	生命力	10	+1
H 10 / G 9	精神力	19	+3

キャラクター名：リューク　種族：エルフ　性別：男　所持金：
抵抗力：6　ダメージ／失点：　抵抗力：8　ダメージ／失点：
技能　経験点：　冒険者レベル：5

技能名	レベル
シャーマン	5
ソーサラー	1

魔法（ルーン）	レベル	魔力
精霊魔法	5	8
古代語魔法	1	4

コモン・ルーン／消費精神力：



能力値			(ボーナス)
A 5 / B 6	器用度	11	+1
C 8 / B 6	敏捷度	14	+2
D 6 / C 8	知力	14	+2
E 11 / F 8	筋力	19	+3
G 11 / F 8	生命力	19	+3
H 9 / G 11	精神力	20	+3

キャラクター名：ムーン　種族：人間　性別：男　所持金：
抵抗力：8　ダメージ／失点：　抵抗力：8　ダメージ／失点：
技能　経験点：　冒険者レベル：5

技能名	レベル
プリースト（マイリー）	2
ファイター	5
シーフ	2

魔法（ルーン）	レベル	魔力
神聖魔法	2	4

コモン・ルーン／消費精神力：

デュダ「インクなら、またそこで買えばいいじゃないか」
GM「〝そんなもの簡単に売ってませんてば。売ってたら、ここにこずに買いますよ〟」
パルマー「ということは、魔法のインク？　彫ったら動き出すとか」
GM「〝いえ、そこまでは。動きだすように見えるとか、ほめられたことはありますが〟」
リューク「（小声で）いや、絶対に動いたぞ、あれは」
GM「〝じつはディナ・フラプトさんの龍の刺青もわたしが彫ったんですよ〟」
ラット「おおっ！　ディナさんの占いのあれはあなたが（なにやら身もだえして、妄想してる様子）」
エミール「アホはほっといてと(笑)。パン屋のアデューさんという人には、彫ってませんよね」
GM「知らないみたいだね」
ムーン「だれかに恨みを買ったとか、見せびらかしたとかは？」
GM「〝そりゃまあ、彫った人はみんなに見せたいでしょうからね。わたしの腕前をみて、だれかが嫉妬したのかもしれない〟」
ラット「ニコルソンの刺青も、口コミで広がったんだろうしなあ」
GM「おっと、ニコルソンという名前を聞いたロドリゲスは憤然としているね。〝あんな子供だましのものは、本物の刺青とちがいますよ、ふん〟」
リューク「これはやっぱり同業者くさいですね、デュダさん」
ラット「（小声で）でも、ニコルソン兄弟の方がどうみても儲かってるぞ。そんなやつが嫌がらせするかなあ」
デュダ「その辺は調べりゃ、わかるさ。わかりました、引き受けましょう。よし、現場へいくぞ、リューク」
リューク「待ってくださいよ、まだ依頼料のこと聞いてないじゃないですか。いつもこれ

なんだから（笑）」

　ロドリゲスはなかなかの商売人だった。いろいろ交渉したが、インクを取り返して1人300ガメルくらいにしかならない。ムーンが報酬を刺青で描いてもらうことにして、商談成立。さっそく現場を検証することになった。

　しかし、ロドリゲスの家ではこれといった手がかりは出てこなかった。1週間たっているのだ。窓を破られ、保管していた金庫をあっさりと開けられている。金目のものは取られていないので、明らかにインクと針が狙いだったとわかる。

エミール「特殊なインクだってことは、だれかにしゃべってません?」

GM「〝まあ、このインクとわたしの腕があれば……みたいなことは言ったことがありますね、お客さんには。でも、客はそこそこ多いからなあ〟」

リューク「デュダさん、どうします?」

ラット「やっぱり、わかってるところの聞き込みでしょう」

デュダ「でも、パン屋ばっかりてのもなあ」

ムーン「おれが代わりに行って、締め上げようか」

エミール「パン屋はニコルソンのところで刺青したと言ってたわね」

ラット「ありゃ、嘘だろ」

デュダ「そう、いくらおれでもわかる（笑）。あれはニコルソンの刺青じゃない（断定）」

パルマー「じゃあ、どうしろと」

GM「悩んでるね、それなら、選択の迷探偵判定をしてみよう。（ころころ、目標値は13だな）サイコロ2個振って、それに知力ボーナスとセージ技能を足してみて」

デュダ「えいっ!　え〜と、13」

GM「（ふむ、ちょと変な選択か。よし）〝いやニコルソンかもしれんぞ〟とデュダは思ったね」

デュダ「（急にうなずく）そうか、ニコルソンだな……パン屋はニコルソンで刺青をしたんだ、うん、まちがいない（爆笑）」

リューク「デュダさ〜ん、言ってることがらっと変わってますよ〜」

ラット「まあまあ、いつものことだから」

パルマー「たしかに、ここでライバルのインクを奪っておけば商売は完璧（かんぺき）だろうな」

デュダ「そうそう、じゃあ、みんなニコルソンのところへ行くぞ」

　最初はあきれた一行だったが、言われてみれば、ニコルソンを調べないというのもヘンだ。とにかく行ってみようということになった。時刻は昼ごろだ。

GM「聞いた通りに行くと、派手に店を出しているね。〈ニコルソン兄弟のイルミナ〉という看板も掛かってる」

ムーン「客は?」

GM「たくさん並んでるよ。でも、手早くさばいてるみたいだ」

リューク「儲かってそうですね」

エミール「さっきのロドリゲスさんが普通の呉服（ごふく）屋だとしたら、さしずめここは洋服の×山（爆笑）」

GM「なかなかうまい例えだね。で、だれが聞くの?」

ムーン「刺青には興味があるから、おれが並ぼう。ラットも来い」

パルマー「猫も渡してやるよ、ほい」

GM「で、順番を待ったと。見てると、十数分で刺青してるみたいだ。さあ、きみたちの番だ。〝らっしゃ〜い、どんなんにしまひょ?〟」

ラット「はい、これ（と、猫を出す仕草）」

GM「〝兄ちゃん、うちは猫にはやってへんねん（笑）〟」

ムーン「こらこら、いや、おれの黒い肌に目立つやつをと思ってね」

GM「〝そうやね、あんたやったらこわもての悪魔山羊（やぎ）なんてどうや?〟」

ムーン「黒に黒だと見えんぞ（笑）」

GM「〝そこはそれ、この乳白色の染料を使たら、バッチリや〟といって、図案を見せてくれる。けっこう派手だね」

ムーン「おれはこんな目立つのより、リアルなのがいいんだけどな」

GM「〝ちっちっ、そんなん古い古い、いまはこの目立つのがいちばんやで〟」

ムーン「いや……どうもこいつは気にくわんし。もっと質の高いのはないのか」

GM「〝おい兄ちゃん、ひやかしか〜。こっちは忙しいんや。やらへんのやったら、帰ってんか〟」

ラット「（まずいな、これは）まあまあ、ぼく

能力値

A	B	C	D	E	F	G	H
12	3	5	7	6	8	11	8

能力値	値	(ボーナス)
器用度	15	+2
敏捷度	8	+1
知力	12	+2
筋力	14	+2
生命力	19	+3
精神力	19	+3

抵抗力	ダメージ／失点
8	
8	

キャラクターの容姿、特徴



キャラクター名	種族	性別	所持金
エミール	人間	女	

技能

経験点	冒険者レベル
	5

技能名	レベル
プリースト（マーファ）	5
ファイター	2

魔法

ルーン	レベル	魔力
神聖魔法	5	7

コモン・ルーン	消費精神力

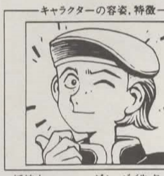
能力値

A	B	C	D	E	F	G	H
12	3	11	2	9	3	4	10

能力値	値	(ボーナス)
器用度	15	+2
敏捷度	14	+2
知力	13	+2
筋力	12	+2
生命力	7	+1
精神力	14	+2

抵抗力	ダメージ／失点
6	
7	

キャラクターの容姿、特徴



キャラクター名	種族	性別	所持金
ラット	人間	男	

技能

経験点	冒険者レベル
	5

技能名	レベル
シーフ	5
レンジャー	2

魔法

ルーン	レベル	魔力

コモン・ルーン	消費精神力

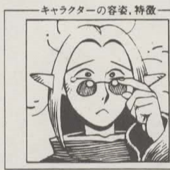
能力値

A	B	C	D	E	F	G	H
5	7	7	12	4	7	7	6

能力値	値	(ボーナス)
器用度	12	+2
敏捷度	14	+2
知力	19	+3
筋力	11	+1
生命力	14	+2
精神力	13	+2

抵抗力	ダメージ／失点
6	
6	

キャラクターの容姿、特徴



キャラクター名	種族	性別	所持金
パルマー	ハーフエルフ	男	

技能

経験点	冒険者レベル
	4

技能名	レベル
ソーサラー	4
セージ	1
ファイター	1

魔法

ルーン	レベル	魔力
古代語魔法	4	7

コモン・ルーン	消費精神力



の知り合いの友だちがしてたのは、こんなのとはちがうから——」
GM「〝うちでやったんか、そいつ?〟」
ラット「ああ、アデューってパン屋だけどな。覚えてない?」
GM「気分を害した兄ちゃんは調べにいくね。で、しばらくしてから〝そんなやつにした覚えないて言うとるぞ。ええかげんなことを言いやがって。はいはい、イルミナに興味ないんやったら帰った、帰った〟」
リューク「(離れたところから)デュダさん、うまくいってないみたいですね。列から押し出されましたよ、あの2人」
デュダ「やっぱりか」
ラット「(戻ってきて)あれはシロだな。ロドリゲスなんてはなから相手にしてないぜ、あいつら。テングになってる」
エミール「値段はいくらくらいだったの?」
GM「200ガメルくらいかな」
リューク「や、安い!!」
パルマー「安い、早い、うまい」
ムーン「いや、まずいだ。あんなのでおれの肌を汚されたくないぞ、ぷんぷん(笑)」
デュダ「こりゃ、もうパン屋を張り倒すしかないな」
リューク「デュ、デュダさん、いきなり、張り倒すのは……」
パルマー「風呂屋へ堂々と行ってるから、罪の意識はまったくないだろうし」
エミール「パン屋さんは何も知らずにしてもらったんじゃない」
ラット「で、口止めだけはされてると」
GM「そろそろ2時頃かな」
デュダ「とにかく、パン屋に行こう!! 張り倒すかどうかはそれからだ」

きっとパン屋は何か知っている——と、と意気込む一行。ところが〈アデューのパン屋〉に行ってみると、主人が帰ってこないと、パン屋の妻が焦(あせ)っているではないか。なんでも昼前にいなくなって、それから姿を見ないらしい。風呂に行くには早すぎるし、出かけるときには行き先を言うはずだという。すわっ、誘拐(ゆうかい)か? 朝からしばらく見張っていたのに、大事なところでドジったとたたらを踏むデュダ。

アデューは刺青を2日前にしてもらったらしいのだが、〈ニコルソンの刺青〉だと妻にも嘘をついていたようだ。

リューク「どうしましょう、デュダさん、手がかりが消えちゃいましたよ」
デュダ「犯人はギリアムだ、なんちゃって」
一同「どこが!!(いっせいに)」
ムーン「また、そんなデタラメでごまかそうとしてるな」
GM「(聞き込みに行くところは、まだいろいろあるんだけどね。では)じゃあ、手がかり迷探偵判定をするかい? ほんとはこっちで振るんだけど、目標値は言わないから、そっちで振ってもいいよ」
デュダ「よ~し、ころころ……出た!! 6ゾロだあ~」
一同「すごい!」
パルマー「なんという悪運のなせる技」
リューク「これはやっぱり名探偵と言わないと(感心)」
エミール「で、どんなすごい手がかりを思いつくのかしら」
GM「(ひえ~、やっぱりこっちで判定するんだったなあ。つぎに起こるのは……あっ、そうか。これはいいこと思いついたぞ)デュダがしばらく考えてると、閃(ひらめ)いたね」
一同「はいはい(期待にわくわく)」
GM「犯人はやっぱりギリアムだ!!」
一同「ええ!?(呆然(ぼうぜん))」
デュダ「いいの、GM?」
GM「うん、まさしく手がかりとしては、それがぴったりなんだ」
デュダ「よし、それなら——うん、リューク、まちがいない。巡察官本部に行くぞ」
ラット「ちょと待ってくださいよ~。そっちがよくても、理由が……」
パルマー「まさか、インクのことを知ってたから、ロドリゲスを無下(むげ)に扱ったとでも」
デュダ「その通り。で、おれをからかって馬鹿にしようとしたんだ。ギリアム許すまじ! 締め上げてやる(もう、思い込んでいる)」
エミール「そんなこと急に言われても。これはどうみても〈わがまま判定〉ね」
リューク「弱ったなあ。ぼくはどうしたら……」

とは言いつつも、結局リュークがデュダについたため、〈わがまま判定〉の差は3となった(デュダのセージ技能6+リューク1人に対し、パルマーのセージ技能1+エミール、ラット、ムーン3人で、7対4になる)。

デュダ「サイコロは、ありゃ、低い。5で、合計12」
パルマー「それでもこっちは8以上出さないといけないのか。あっ、7、不幸だあ~」
GM「ということで、きみたちは巡察官本部に行ったわけだね」
リューク「しかたありませんね。なんだかよくわからないけど、どっどどっどっ」
デュダ「ギリアムを出せ~」
GM「〝ギリアムさんなら、さっきあわてて出て行きましたよ。デュダさんのところへ行くぞ~って〟」
一同「え~!?」
デュダ「さては逃げたな(笑)。すばやいやつめ、追跡だあ、事務所へ戻るぞ!!」
ラット「ますますわけがわからなくなってきたなあ」
リューク「とにかくはやく見つけましょう。どっどどっどっ」
GM「そうすると、事務所の前で、はち合わせするわけだ。〝あっ、おまえはデュダ!〟」
デュダ「おまえはギリアム!」

ムーン「なんかわからんけど、タックルしちゃる～、たあ～(笑)」
GM「〃わっ、なんだこいつは!? よせっ、聞きたいことがある〃」
一同「ほや?」
GM「〃あの、刺青のやつ、あいつはなんと言ってた?〃」
エミール「ロドリゲスのこと?」
GM「〃それそれ、なにかおまえに言ってなかったか〃」
デュダ「そりゃ、おまえがおれのことを名探偵だと言ったのは聞いたけどな」
一同「(笑)」
GM「〃いや、刺青がどうのこうの、あやしいことを言ってなかったかってことだ〃」
デュダ「ああ、インクを盗られたと言ってたが、どうしてロドリゲスじゃなくて、おれに用があるんだ」
リューク「(閃く)あっ、ロドリゲスを馬鹿にして、住所とか聞いてなかったんだ。デュダさんにまかせたことだけ覚えてたな」
GM「〃うっ、まあ、そういうことだ〃」
エミール「じゃあ、教えるから、何をそんなにあわてているのか聞かせてもらいましょうよ」

ギリアムはしぶしぶ事情を説明した。それによると、前日ルッツというコソ泥が捕まったという。その日ギリアムは宿直だったので、本部でうつらうつらしていると、明け方に部屋を横切る黒い影に気づいた。何だろうとねぼけまなこをこすってみると、ネズミではないか。んっ、鍵束をくわえているネズミ!? そいつはこっそり部屋を出て、牢の方に行く。得意の覗き見をしていると、ネズミはルッツの独房に入ってから鍵束を落とし、なんと男の背中に飛び込んで刺青になってしまったではないか!

むむっと思っていると、ルッツが鍵を開けて飛び出してきた。この野郎と格闘になったものの、なにかに背中をかまれて隙ができ、相手をとり逃がしてしまったらしい。

朝になって、事態を報告すると、ルッツというのは、新参者にしてはけっこうでかい盗みで捕まった男だった。上司に叱責され、腹立ちまぎれの仮眠でうとうとしていると、前日刺青のことでやってきた男がいたことに気がついた。それで、あわててデュダのところに手がかりを求めてきたという。

デュダ「逃したネズミは大きいというやつだな(笑)」
GM「〃で、そのロドリゲスというやつはあやしくないのか〃とギリアムが聞いてるね」
デュダ「ぜんぜん(小馬鹿にした様子)」
リューク「だいたい会ってるくせに、そんなこと聞くなんて、いかにいい加減だったかわかりますね」
GM「〃まあ、おまえたちではわからんだろうから、おれが聞きに行ってやる。場所を教えろ〃」
リューク「まずいですよ、デュダさん。ギリアムなら勘違いして拷問しかねませんから。ぼくたちもついていかないと」
デュダ「そうだな。家を教えてやるからおれたちにも立ち合わせろ」
GM「ギリアムはしかたないという顔をしているね」
ラット「(小声で)デュダさん、ちょっと、ちょっと」
デュダ「ん、なんだ?」
ラット「おれ、ちょっと盗賊ギルドへ行ってきますよ。そのルッツってやつのことがわかるかもしれない」
パルマー「いまの手がかりとしては、ルッツくらいだもんなあ」
デュダ「よし、ギリアムに無駄足を踏ませておけば、こっちの方が早く捜査できるな。そうしよう」
ラット「じゃあ、こそこそと消えよう。巡察官のそばにいるなんて嫌だあ」
ムーン「なんだか、あいつがルッツの刺青のような気がしてきたぞ(笑)」

盗賊ギルドで——

GM「〃やあ、兄弟、あがりはどうだ〃」
ラット「ぼちぼちです～、はいこれ、少ないですけど(50ガメルほどわたす)。ところでちょっと聞きたいんですけど」
GM「〃なんだ〃」
ラット「ルッツってコソ泥のこと、知りたいんですよ～」
GM「相手は知ってるね。〃ああ、あいつのことはこっちも気になってるんだ。モグリのけちなコソ泥だったんで、さして気にしてなかったんだが、2日前に大きな盗みをやりやがってな。まだトウシロだからぱくられやがったのに、昨日の晩、巡察官本部から逃げだしやがったそうだ。おまえ、なにか知ってんのか?〃」
ラット「いえいえ、こっちも聞きたいんで。なんかルッツに刺青関係の知り合いとかいません?」
GM「〃いやルッツのことはよくわからん。こっちも調べてるところだ。おいおまえもあいつを捕まえるなり、しらせるなりしたら、それなりの報償金を出すぞ〃」
パルマー「おお、ギルド・ミッションか」
ラット「そいつはどうも。ふふふ、これはデュダさんたちには内緒でいただきだな」
リューク「あーデュダさん、ラットが内職してますよ～(笑)」
ラット「あっと、それからもうひとつ聞きたいんですけど～。ギルドで、ロドリゲスのところからインクを盗んでくるの、引き受けたやついます?」
GM「〃いやあ、知らんなあ〃」
ラット「じゃあ、刺青師であやしいやつとかいません」
GM「〃さあ? ニコルソンがのしてきたから、まがいもんはいくつかあるけどな。ニコルとか、ニコライとか、ギュンターとか。昔から有名なのは、おまえの聞いたロドリゲスだが〃」
エミール「前にフランクから聞いた連中ね」
リューク「でも、ギュンターって、まがいもんらしくない名前だなあ」
GM「(えらいぞ、リューク)」
ラット「そのギュンターって、急に金回りがよくなってませんか?」
GM「〃そりゃ、まがいもんでも流行りゃあな。そういえば、ギュンターってのは昔から普通の冴えないのをやってたのに、急に上得意を見つけたみたいだな〃」
リューク「あやしい」
ムーン「これは調べてみないと」
ラット「じゃあ、そのギュンターってやつの店教えてください」
GM「〃ああ、いいぞ。で、なんだ? 刺青がなんか関係してるのか〃」
ラット「いえいえ、こっちでちょっと調べてるだけです。そいじゃ、また～」

ラットは用件を済ますと、戻ってきた。さっそく首尾をみんなに報告する。ギリアムはロドリゲスを尋問して、ラチがあかないと見るや、ルッツの足取りを追うために、先にどこかへ行ってしまったらしい。そろそろ夕方だ。

エミール「ロドリゲスさんはギュンターについてはなにか知らない?」
GM「そんな二流のやつは興味がないみたいだね」
デュダ「まあ、いい。ギュンターがあやしいんだから、調べに行こう。いまならまだギリアムを出し抜けるはずだ」
リューク「またギリアムに尾けられるかもしれませんよ(笑)」
デュダ「ぎくっ、よし、みんな、用心しながら行くんだ!」
ムーン「いや、急がないとパン屋のおっさん



が危ないかも」

エミール「ひょっとしたら、抜け出したインプのいいなりに……」

デュダ「そこら中でわるさしまくってるだけかもしれんな（笑）」

GM「じゃあ、ギュンターの家に来たと。ごみごみしたところに〈刺青師ギュンター〉という看板が掛かってる。2階建ての長屋の1画だ。そう小さくはないけどね」

ムーン「おれは裏口にまわるぞ、逃げ出さないように」

GM「うん裏口はあるね。で、みんなは？」

デュダ「特に忍び込むこともないしなあ。どんどん」

リューク「あっ、いきなり扉を叩いた」

GM「返事はないね」

ラット「鍵はかかってます？　開けようとするけど」

GM「開かないよ。魔法かな」

パルマー「おや？　では、〈アンロック〉を。目標値は？」

GM「13だよ」

パルマー「じゃあ、成功」

GM「扉は開いた。中は入ったところが、刺青をする部屋になっている。体を横たえる台があったりして、そこそこ広い。まわりの棚には染料とか針や薬草が並べられている。奥に扉が2つあるね」

エミール「人気はないんですね」

一同「調べるぞ〜」

GM「じゃあ、シーフ技能のある人は成功ロールで13以上。ない人は6ゾロが出たら行って」

ラット「ぎりぎり成功！」

GM「さすがにラット。ロドリゲスの針らしいものを見つけた。まあ、彼から1本預かってたとして、同じものだね」

エミール「これで、ギュンターが絡んでるのがはっきりしたわね」

パルマー「染料はついてます？」

GM「ちょっぴりと」

パルマー「〈センス・マジック〉しよう。成功」

GM「じゃあ、先っぽがかすかに光る」

デュダ「線香花火だな（笑）」

ラット「それだけで彫ったら、ほくろが動き出したりして（笑）」

エミール「ほかにはありません？　ロドリゲスさんのインクとか」

GM「特に目につくものはないね」

デュダ「じゃあ、右の扉だ」

GM「台所かな。2階にいく階段と、裏口があるけど。それと隣の部屋への扉だ」

ムーン「お〜い、ひまだぞう。裏口をあけてくれ」

GM「じゃあ、開けたことにしよう。ムーンも合流した」

リューク「とくにここは何もないですよね」

GM「そうだね」

デュダ「じゃあ、2階にいく前に、隣りの部屋を捜索だ」

GM「こんどは成功ロールで15以上。6ゾロで成功は同じだ」

ラット「よしっ、9が出たからぴったりだ」

GM「好調だね、シーフが。引き出しの二重底の中に、顧客リストがあったよ」

一同「やった〜!!」

リューク「これで謎がだいぶ解けますね」

ラット「では、さっそく1週間前からの客の名前をチェックしてと」

GM「はいはい、リストは――

7日前	ボルグ	ドワーフ	300
	アニー	娼婦	200
6日前	クーリエ	鍛冶屋	200
	アーキブズ	魔術師	300
2日前	アデュー	パン屋	3000
1日前	リッチモンド	商人	10000

となってるね。最後の数字は値段だろう」

デュダ「いたいた、アデューのおっさんがいたぞ」

リューク「でも、デュダさん、ルッツの名前がないですよ」

ムーン「ルッツは仲間じゃないのか、たぶん」

ラット「ギュンターが知り合いのルッツに盗みを頼んだと。で、盗んできたインクで、ルッツに彫ってやった――それなら話が合うな」

エミール「でも、このリスト、2日前から値段が急に上ってるわよ」

ムーン「たしかにアデューからだな」

一同「？」

読者の名探偵判定

さて、この顧客リストから、読者のみなさんはどんな推理をされるでしょう。

この顧客の中に、事件の鍵を握る人物がいます。その人物を中心にいろんなことが起こっているのです。

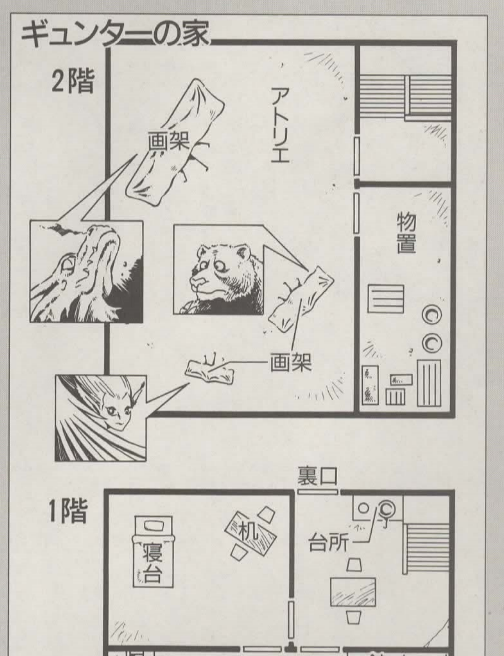
デュダやギリアムより先にそれを推理してみてください。

どんな解決になったかは、この後を読んでもらうとわかりますが……

デュダ「う〜ん、頭でわからないときは足を使うんだ。2階を調べてみよう」
GM「階段を上るとすぐに扉があるね。鍵が掛かってる」
ラット「これも魔法の鍵かなあ。たあ〜、うおっ、11で合計18。これなら魔法でない限り、ほぼ開くぞ」
GM「残念、開きませんでした。鉄のように頑丈だね。はい、〈アンロック〉の目標値は14だよ」
パルマー「では、わたしが軽く――あっ、1ゾロ!!」
一同「よりにもよって（笑）」
パルマー「こんなところで不幸の星が〜」
ムーン「叩きこわそうか」
GM「それがね、ムーン、これは〈ハードロック〉なんだよ」
ムーン「うおっ、グレートソードじゃだめか」
デュダ「えらく厳重だな」
リューク「大事なものが置いてあるんですよ、きっと」
パルマー「しかたない。ここはディスペル・マジックだ。もう失敗するなよ……よし、出た。ほっ」
GM「中はまだ明るくて、けっこう広いアトリエだね。10メートル四方くらいあって、画架なんかが置いてある。覆いをかけてあるけどね。大きいのや、小さいのが3つほど」
エミール「人はいません?」
GM「だれも」
ラット「じゃあ、とっとと行って覆いを取ってみよう。大きなやつの」
GM「(おいっ、いきなりとるか〜)するとだね、そこにはドラゴンが描いてあって――」
一同「えぇ〜!（悪い予感）」
リューク「あっ、まずいぞ」
GM「きみらが見つめていると、そいつが絵から抜け出てきたね。ちょっとでかくなった。7メートルくらいある。ぽっぽっと蒸気を吐いてるな」
一同「ひえ〜、そんな!! ドラゴンなんて」
ラット「GM、絵に描いてあったんでしょう」
GM「そうだよ」
エミール「抜けた跡は?」
GM「キャンバスにドラゴンの姿はないね」
デュダ「ははは、気のせい、気のせい（声がうわずっている）」
GM「それにしてはリアルだね。幻覚とはとても思えない」
デュダ「よし、それなら、戦え、ムーン。ラットがロープをやるからな、一休さんをやるんだぞ（笑）。おれは逃げる」
ラット「デュダさん、一休さんとは逆ですがな（呆れている）」
GM「じゃあ敏捷度のはやい人」
エミール／デュダ「ああ、またそんなことを! 逃げられないよう」
リューク「どうしようかなあ、〈ウォーター・スクリーン〉立ててもダメージが1点減るだけだし。〈スリープ〉で寝なかったら、かけ損だし」
GM「(暗くすると絵に戻るんだけどね)で、どうするの?」
リューク「親分が逃げるというのなら、ぼくも逃げようかな。炎をくらったら死ぬもんなあ」
ラット「ぼくだって生命点7点だから逃げたいぞう」
エミール「ああ、わたしは逃げられない。しようがないから〈ピース〉でもいちおうかけよう」
ムーン「い〜や、ここはおれが盾になってやる。小さいんだろ、このドラゴン」
GM「まあ、レッサー・ドラゴンの小型版と思ってもらえば。でも、普通こわいとは思うね」
パルマー「レッサー・ドラゴン・パピーか。しかし、逃げてもこんなのがうろついて、火をつけてまわったりしたらまずいしなあ」
リューク「よし、決めた。ここは〈バルキリー・ジャベリン〉を撃つぞ〜。達成値15、だめかな?」
GM「(じつはこいつ4レベルなんだ)抵抗してないよ。ダメージは?」
リューク「うーん、低い12点」
GM「(それでも8点くるなあ。生命点があと12点か)けっこうくらったみたいだね」
リューク「あっ、弱いぞ、こいつ」
デュダ「なに、弱い!? それなら攻撃だ、みんな（急に強気）」
ムーン「よ〜し、ドラゴンスレイヤーの称号はおれさまがもらった、回避点は?」
GM「13」
ムーン「たあっ! 命中。ダメージは……あっ、クリティカルした。え〜と、追加ダメージが8点だから、23て〜ん」
GM「(あっ、そんな、いちども火を吐かないうちに)ドラゴンはバタリと倒れたね。で、見るまに倒れた姿のまま、キャンバスの中に吸い込まれた」
ムーン「やった〜、これでドラゴンスレイヤーだぞ」
エミール「正確には、ドラゴン・パピースレイヤーね（笑）」
一同「なんかあっけないなあ」
GM「(まあ、脅かすのが目的だったから、しようがないか) いやいや、きみらが強かったんだよ。デュダを除いて（笑）」
エミール「部屋にはなんかあります? インクとか」
GM「特になにも」
パルマー「しかし、この絵は何だったんだろう。いちおうセンス・マジックしてみよう」
GM「画架はぴかぴか光ってるね」
ラット「ほかのも覗いてみようかな」
一同「やめなって!!（ラットを取り押さえる）」

部屋を調べた一行は特に手がかりがないので、下の寝室の顧客リストでもういちど考えようとした。

ラット「この値段が高くなる前に、4日ほどあるのが不思議だ」
エミール「アデューから刺青が動き出すようになったんでしょう?」
リューク「ということは、それまでに何かがあった」
デュダ「インクがなくなったんじゃないか。買い足しに行ってたとか（笑）」
リューク「4人くらいじゃなくなりませんよ。





あっ、そうか！」
デュダ「どうした、リューク」
リューク「買いたしたんじゃなくって、この魔術師が4日間でインクに何かしたんじゃないですか？　ここにたまたま刺青をしに来たか、ルッツあたりから聞いてきて、インクを知り、それに何かをした」
ラット「なるほど。で、これは商売になると値段をつり上げた」
エミール「客がだんだん高級になってるものね」
パルマー「ということは、わたしの出番かな。魔術師ギルドで師匠に、このアーキブズというやつのことをきいてこよう」
デュダ「うん、そうだな。えらいぞ、リューク、さすがにおれが教えていただけのことはある。推理とは、そういうものなんだ、わかった？（笑）」

さっそく魔術師ギルドにでかけたパルマーは推測が当たっていたと知る。アーキブズというのは、才能はさしてないのに新しい魔法に凝り、禁断の実験ばかりに手を染めるので、魔法学院を1年ほど前に放校になっていた男らしい。

急を要する事態ということで、パルマーは師匠にアーキブズの居場所を一晩でなんとか突き止めてもらう。

翌日――

GM「パルマーに〝応援の必要はないか〟と師匠はきくね」
デュダ「大丈夫だろ。こっちにはドラゴンスレイヤーもいることだし（笑）」
ラット「それに3レベルで放校になったんだろ、そいつ。ちょろい、ちょろい」
エミール「でも、1年の間にソーサラー技能を3レベルくらいのばしてたりして（笑）」
パルマー「じゃあ、応援はけっこうですと言うよ。大丈夫かなあ」
GM「〝なるほど、これもおまえの修行のためか。この事件を解決したなら、それなりの報酬は考えておこう〟」
リューク「ああ～、ラットだけでなくて、パルマーまでアルバイトしてますよ～、デュダさん」
デュダ「おれもセージ・ギルドで、なにか仕事もらおうかな（笑）」
リューク「セ、セージ・ギルド!?」
ムーン「いやデュダさんはギリアムに仕事をもらってるじゃないか、ねっ？（爆笑）」
デュダ「う、うるさい！　さあ、アーキブズのところにいくぞ」

めざす家は、ギュンターのところからそう離れていなかった。ごみごみしたところだ。裏口にまわった一行は、こっそりと鍵を開ける。そこは実験室そのもので、いろんな実験用具がならぶ中、アーキブズがなにやら調べていた。

デュダ「ここは相手が1人だな。じゃあ、降参させよう。〝おいっ、アーキブズ、おとなしくギュンターやアデューを出せ。おまえのやっていることはわかってるんだ！〟」
ラット「ルッツもだぞう。いるかどうか知らんけど」
GM「（状況証拠だけなんだけど、当たってたらあわてるわな）〝何だ、おまえら〟とアーキブズは言って――」
デュダ「おっ、やる気だな。おれは下がろう。ムーン、行け！　ドラゴンより弱いぞ（笑）」
GM「しかし！　アーキブズはきみらの数が多いのを見て、ローブをもろ肌脱いだね。すると……」
リューク「あっ、刺青だな」
GM「右腕から、バジリスクがにょろにょろと、背中からはライオンと山羊と蛇が1体になった怪物がバサッと抜け出てきた」
デュダ「うおっ、あれはキメラ!!（逃げ腰）」
ムーン「だけど、小さいんだろ、そいつ」
GM「ちょっとだけね。でも、いかにも獰猛で、毒とか石化とか魔法とかの能力は備えてそうだ」
リューク「じゃあ、いきま～す、〈ミュート〉だ。ありゃ、1ゾロ出したぞう！」

いきなりリュークが魔法に失敗。どうなることかと思った一行だが、敵は見せかけで、弱いモンスター（4レベル相当）だといちど味をしめているからには、自信がものをいう。

ラットが2回続けてクリティカル攻撃をし、たまらずバジリスクがくたばる。キメラもムーンの前に、毒攻撃もむなしく憤死。ボスの魔術師も、じつはまだ3レベルのままなので、そうこわくない。悪いやつならやっつけちゃえと、エミールの〈フォース〉の直撃を受けて意識不明になってしまった。

デュダ「やったぞ！　見たか、この強さ（なにもしないで興奮している）」
GM「うおっ、わずか2ラウンドね。敵がこのレベルで、これだけクリティカルすればなあ。しかも、まずいな、きみらが裏口からまわったから、ここで親分なにごとですかいと、正面にいたルッツが顔を出すんだけれど……」



ラット「ふふふ、ルッツ君待ってたよ（嬉しそう）」
パルマー「悪いことは言わない、降参したまえ」
GM「こりゃ、降参だろうね。一件落着だ」
一同「やったー、こんなにうまくいったのは珍しいぞ」
GM「推測どおり、最初はギュンターとルッツが組んでたんだね。ギュンターは噂にきくロドリゲスのインクを手に入れたら、もっと刺青でも自分に陽が当たると考えたんだ。
　そこに、このアーキブズが魔法のインクの効力に気づいて加わった。こいつはインクの効力をブーストして、刺青だけでなく、じっさいにモンスターが動き出すように改造した。絵を描かせたのも、アーキブズだ。
　ただ、アーキブズが知らなかったのは、ギュンターが金欲しさか、こっそり口止めしながらパン屋や商人に刺青をしてたこと。ルッツもドジを踏んだし、これがいまの段階でばれるとまずいというわけで、急遽ギュンターを移し、アデューを誘拐した。バン屋はギュンターといっしょに、この家の地下に監禁されてたね」
デュダ「というわけなんだよ、諸君！（笑）」
ラット「うひひ、これでギルドからもがっぽりと」
パルマー「わたしも師匠に大きな顔をできそうだ」
リューク「デュダさん、なにか損をした気分ですね」
デュダ「まあ、いちおうこいつらを巡察官本部に連れて行こう。ギリアムより早く事件を解いたしな」
GM「本部に行くわけね」
デュダ「ギリアムは？」
GM「〝はっ、いま何かギュンターという刺青師のところで大捕物があって大変だったそうです〟」
一同「あっ、あの絵をめくったんだ（笑）」
GM「〝なんでも、グリズリーとハーピー相手に格闘したとか〟」
デュダ「生きてんのか、あいつ？」
GM「〝ハイ、ちょっと大怪我をされましたが――〟」
リューク「ぼくらには、こういうのを聞くのがいちばんの報酬ですね、デュダさん（笑）」
デュダ「ま、気分がよくなったのは確かだぞ、がははは」

■ラットの巡察官本部観察記

いてて、そんなにひっぱるなよ。ぼくは無実だって言ってるのに～。
　いいかげんにしろよ！　あ～あ、なんでこんなことになったんだろう。

＊＊＊＊＊＊＊

　ことの起こりはこうだ。今日は深夜のこと、イーグル街には珍しい豪邸のロック・ワームズ邸に盗みに入ったやつがいたらしい。
　その通報が今朝がたロック・ワームズ氏からあって、巡察官たちはさっそく捜査に乗り出したわけだ。
　ところが昨夜、ロック・ワームズ亭近くをぼくがうろついていたという目撃者が現れたんだ。
　ええ～い！　かりにもイーグル街遊撃隊の一員にして、ロック・ワームズ卿の大ファンのぼくが、ロック・ワームズ氏の家に盗みに入ったりするもんかっ!!　昨日の夜にうろついていたのは、サインをもらいに行こうとしてたんだよっ！
　ともかく、ぼくは無実なんだって。ちょっと、聞いてる？　あらら。ギリアムが、若い巡察官にぼくを引き渡してどっかに行っちゃったよ。いそいそと、いったいどこへ行くのやら。
　若い巡察官がなんか言ってるなぁ。ああ、はいはい。取り調べね。いいでしょう、ちゃんと調べればぼくが無実だってすぐにわかるんだから。
　よ～し。取り調べられるついでに、本部の中をすみずみまで観察してやる。こんなチャンスはめったにないもんな。

巡察官本部入口付近

　だから、痛いって。そんなひっぱらなくても、後をついて行くよ。逃げるつもりなんてないんだから。
　それにしても、汚い扉だなぁ。かりにも本部の玄関なんだから、もっと綺麗にすりゃいいのに。5、6年はそうじしてないぞ、こりゃ。でも、あちこち鉄で補強されてるし、黒光りしてる木の部分もとっても頑丈そうだ。鍵を閉められたら、力ずくじゃ開きそうもないや。
　え～と、玄関をくぐると。うわっ！　表面が見えなくなるくらい、掲示板に紙が重ね貼りしてある。はは～ん、これが手配書かぁ。犯人の名前に人相特徴と、どんな犯罪をしたかが書いてあるんだな。あれ、知ってる顔もあるや。こいつ、しっかり目をつけられて

るんだなぁ。今度会ったら、教えといてやろう。会えたらね。

ん？ こっちの手配書には、名前しか書いてないぞ!?〝ロジェ・カイナム〟？ どっかで聞いた名前だな。そうだ、確か以前に何かの事件で関わったことがあったな。変装の名人だって言ってたけど、本当の顔がわからないから、手配書に顔の絵がないんだ。

あれ？ でも名前だけの手配書って貼ってる意味があるのかな？

受け付け

すごい人ごみだなぁ〜。ここが、本部の一般受け付けとその対応係の事務所か。でも、人が多すぎて、受け付けのカウンターが見えやしない。ぼくを引っ張ってる巡察官も、全然前に進めないぞ。

こんなに人がいっぱいいる理由はなんだ？ ああ、街での苦情や犯罪の通報に来た人達や、ぼくのような立場の人間がいっぱいいるためなんだね（苦笑）。

うっ！ それに、なんかうさんくさい顔がチラホラしてるぞ。あっちにいるのは、情報屋のトンプソンじゃないか。また、どうでもいいような情報で、巡察官から小銭を巻き上げるつもりだな。

あそこにいるのは、〝汚れ屋〟ランドだ。巡察官のくせに、袖の下を払いさえすれば、たいていの犯罪は見逃すんだよな。ところが、ランドのパトロール仲間のソニアっていう巡察官は、不正は1つも見逃さないという人なんだよ。この人は、女性の巡察官っていう珍しい存在なんだけど、あんまり仕事熱心っていうのも考えものなんだよね。ぼくらみたいなのにとっては。

え〜と、奥の方にいるなまめかしい服装と雰囲気で、ちょっと浮いている女の人たちは〜。夜の華のお姉様方か。

あ〜あ、でも尋問してる巡察官があんなに鼻の下を伸ばしてて、取り調べになるのかなぁ？ どう見ても、軽くあしらわれてるって感じだよ。

取り調べ室

うう〜。やっと人ごみを抜けたと思ったら、薄暗い廊下をえんえん歩かせられるとは。

両側に壁や、ずらっと並んでいる扉は、どれもすごく汚い。いや、汚いっていうよりは、なんだか陰気な感じがするんだよね。

あ、巡察官が扉の1つを開けたぞ。ここに入るのか。〝取り調べ室〟と書いてあるな。

あうっ。廊下に負けず劣らず、陰気で殺風景な室内だ。

傷だらけの机が1つに、頑丈さだけがとりえみたいなイスが2つ。飾りっ気のない鉄製の燭台に、安いねずみ色のロウソクが1本だけ刺さってる。おいおい、窓には鉄格子まではまってるよ。

ん？ 壁についてる、黒いしみはなんだ?? ひょっとして……。

え〜ん、巡察官さん！ だから、ぼくがやったんじゃないんだってば。信じてよっ!!

証拠品押収室

ぐったり。

証拠も根拠もない逮捕だから、取り調べは単なる水かけ論にしかならない。

「犯人だろうっ！」「犯人じゃない!!」って言い合うだけの不毛な取り調べが何時間続いたんだよ、いったい。

え〜、次はどこに連れて行かれるの？

はっきりしたことがわかるまで、身がらを自由にするわけにはいかないから、留置所に入ってろだって!?

あ〜あ、またこの廊下を歩いて留置所まで行くのか……。

おや？ あの部屋は扉が開いているぞ。なんだ、ただの物置か。いや、ちょっと待てよ。置いてある物に全部、名札みたいなものがついてるや。

扉にはまってるプレートを見てみようか。〝証拠品押収室〟？ いろんな犯罪に使われた凶器や、現場にあった手がかりが保管されてるんだな。そういえば、ここの扉だけはすごく頑丈そうな造りになってるし、ついてる鍵だって複雑そうだ。証拠品を盗難されるわけにはいかないもんね。

おや、耳かきと栓抜きがひとくくりにされてるぞ。名札には何て書いてあるのかな？〝第7号 高利貸し、連続強盗事件 凶器〟

いったい、どんな事件なんだ!!

あいたた。わかったよ、ひっぱるなって。おとなしくついて行くからさぁ。

トイレ

あのさぁ。ちょっと、トイレに行ってもいいかな？ ああ、こっちね。

なんだよ、トイレにもやっぱりついてくるのか。うう、トイレの窓にも鉄格子がはまってる。ああ、もう。逃げたりしないから、ゆっくりさせてくれよ。

留置所

あ〜あ。ついに、牢屋にぶちこまれちゃった。先客が二人いるな。凶暴なやつだったら嫌だなぁ。個室だったらまだよかったんだけど。まあ、どっちも汚いし暗いことに変わりはないんだけど。

部屋の中にあるものといえば、ボロボロの毛布が数枚きり。それ以外はなんにもない。窓さえついてないから、廊下の壁にかかってる松明が消えちゃったら、真っ暗闇になるんだ。闇に乗じて……。ぶるぶる、バカな考えはやめとこう。

さて、部屋にいる他の連中はと……。

うぷ、酒臭い。こいつは酔っ払いだな。酒場で暴れでもして、ぶち込まれたんだろう。

そっちのあんたは、何やったの？ ははぁ、けんかね。まあ普段、留置所に入ってるのはその程度の連中ばっかりだよな。そうそう、殺人犯みたいな凶悪なやつはいないよな。

はぁ〜。もういいや、今日は寝ちゃおう。じたばたしても、始まらないもんね。

＊＊＊＊＊

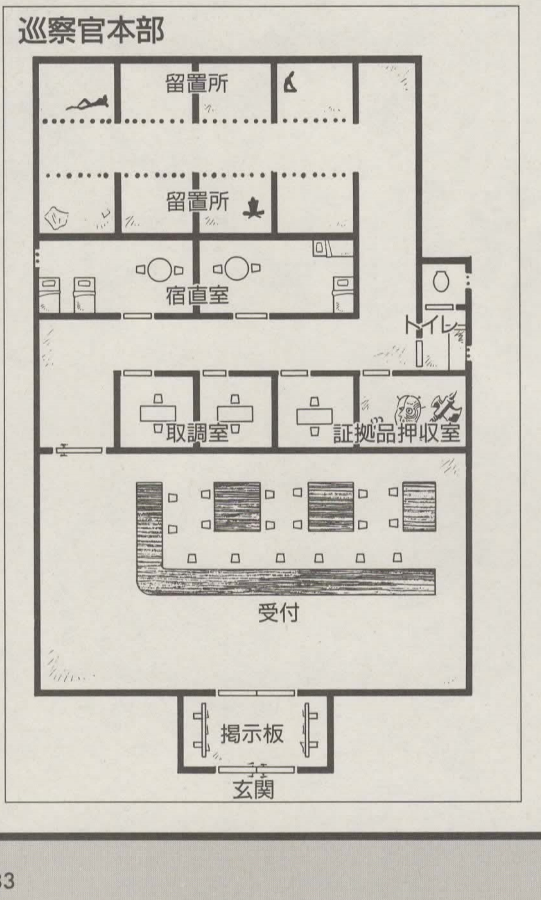
あ、足音が近づいてくる。誰かきたのかな？ おおっ！ ムーンだ。おーい。こっちこっち。

どうしたんだ、こんなところで？ えっ、真犯人がつかまったの。で、釈放される前に迎えに来てくれたのか。ありがとう、ありがとう。

へ〜、デュダさんたちが真犯人を捕まえてくれたのか。メリンダちゃんやサイラスさんも協力してくれたんだ。持つべきものは、友だちだねぇ。

なに、デュダさんが捜査に乗り出したのは、調査の段階でロック・ワームズ氏に会えるからだってぇ。

いいよ、いいよもう。晴れて無実になれたんだから。



コンベンション★ぱ〜ら〜

CONVENTION ☆PARLOUR☆

春が来た！　春といったら新学期？　それともゴールデン・ウィーク？　それとも……
いいえ。春といったら、そりゃあなんといっても「コンベンション」の季節でしょ！
あなたとあなたの出会いを取り持つ「こんべんしょん☆ぱ〜ら〜」始まりで〜す！

せいか「あ〜ん、今回はわたしたちの出番が少ないのぉ」
ぺっと「(涙)」
マスター「期末テスト&受験シーズンが終わったせいか、今回はサークル情報、コンベンション情報とも、大量のハガキが贈られてきたからねぇ」
せいか「これはもう、ページ増やしちゃうしかないわよね。ってわけで、次回から『こんべんしょん☆ぱ〜ら〜』は大増ページ、しかもカラーでお送りします！」
編集長Ⅱ「あの〜、勝手に決められても困るんですけど。」
せいか「……この人だれ？」
マスター「いや、なんつーか、ウチの大家さんみたいなもんだ（苦笑）」
せいか「増ページはだめなのぉ。ぶ〜！」
マスター「まあ、今後の読者のみんなの反応しだいだよね」
せいか「情報のハガキがもっと来ると、ページもふえるってこと？」

マスター「うむ。ということで、サークル・コンベンション活動にいそしむ全国の諸君、より一層のご支援を……」
ぺっと「なんか、選挙演説みたくなってきたな」
せいか「アンケートもよろしくね♥」
せいか「もちろん知らない人はいないでしょうけど、RPGD4号が発売になった直後の1月17日。『関西大震災』が発生しました。被災された皆さんには、ここからお見舞い申し上げます」
マスター「実際に災害にみまわれた人たちは、とてもゲームなんかやってる心の余裕はないかもしれないけれど、一日でも早く元気を取り戻して欲しい」
せいか「で……実は、その神戸にあるゲームショップ『エンジョイスペースGUILD』さんから、チャリティ・コンベンションのお知らせがきてるの」
マスター「ギルドさん自体も、この震災で大きな損害を受けたそうだ」
せいか「まあ、それでもチャリティ・コンベンションを開催しようと思ったなんて、ほんとに頭が下がるわよね」
マスター「確かにそうだね。『エンジョイスペースGUILD』『イベントサークルGATES』のみなさん、がんばってください！」
せいか「くわしい案内は、136ページを見てくださいね」
マスター「今回はこのへんで」
せいか「次回もよろしくね♥」

※前号の訂正記事中で、「BIS-cket」の責任者名を「織屋秀樹」さんと掲載いたしましたが、正しくは「織屋英樹」です。再三の誤植で関係者の皆様にはご迷惑をおかけいたしました。謹んでお詫び申し上げます。



イラスト／雨城みずか

コンベンション情報

気合屋TRPGコンベンション

①毎月第3日曜日
②博多市民センター（福岡市博多区山王1－13－10）
③気合屋
④福岡県福岡市博多区諸岡4－36－26　中村聡志
⑤企画もの1本と、SW、ガープスを予定。その他、飛び入りGMあり。問い合わせは右記連絡先まで、手紙でお願いします。

月例宇都宮コンベンション

①毎月1回開催しています。4月期　4月16日（日）10時～17時
②宇都宮市総合コミュニティセンター（JR宇都宮駅より関東バス利用、乗車番号14、鶴田駅〈桜通り経由〉行き　文化会館西口下車）
③GAMERS' GUILD
④〒320栃木県宇都宮市鶴田町1744－52　佐藤荘
⑤フリープレイにつき、使用ゲームはマスターの任意とする。主催側ではD&D、SW他を予定。参加費：会場代300円（GM無料）＋郵便手数料100円。予約不要、ただし連絡くださると助かります。詳しいことは80円切手を貼った返信用封筒同封の上ご連絡ください。折り返しパンフレットをお送りします。なお、これ以降も毎月開催しますので、そちらもよろしくお願いします。

TBC-CON/TRPGコンベンション

"台湾バナナ倶楽部～おやつはバナナに入りますか?～"

①4月16日（日）入場9時30分迄。10時～19時
②佐世保市社会福祉会館（市役所前バス停より徒歩3分）
③TRPGサークルTBC
④長崎県佐世保市大潟町135－7みさきが丘ハイツA－3　広岡さとし
⑤TRPGフリープレイをおこないます。参加希望の方は郵便による予約をおこなってください。折り返し冊子をお送りします。当日参加の方は参加できないこともあります。GM参加の方は、かならず事前にご連絡ください。参加費200円（GM無料）。

クルセイダーズTRPGコンベンション

①4月16日（日）9時30分～16時
②名古屋市北区社会教育センター（地下鉄名城線黒川下車4番出口より徒歩30秒）
④〒464名古屋市千種区穂波町3－11　飯田徳英
⑤TRPGフリープレイ。予約不要。参加費は300円（GMは無料）

第7回スネークアイズ・コンベンション

①4月16日（日）11時～17時30分
②八王子市駅ビル市民ホール（JR八王子駅・駅ビル8F）
③スネークアイズ
④〒192東京都八王子市打越町1539－97スネークアイズ事務局「SEコンク」係
⑤フリープレイ。SW、クトゥルフ、ガープス等。参加費450円、GM無料。予約者歓迎。

第2回初心者コンベンション

①4月29日（祝）9時30分開場、10時開始。17時に一時閉会、以後、22時までフリースペース
②京都府宇治市西小倉コミュニティセンター（京都府宇治市小倉町南堀池107－12）
③初心者コンベンション運営委員会
④〒611京都府宇治市小倉町南浦85－10　辻浦　悠
⑤ゲーム：D&D。初心者のみを対象としたコンベンションです。完全予約制ですので参加人数を明記の上、参加希望のはがきを4月20日までにお送りください。

青森県RPG合同コンベンションin青森Vol-7

①4月29日（祝）9時30分～17時30分
②青森市文化会館（青森市堤町1－4－1）
③青森県RPG合同コンベンション企画
④〒030－01青森県横内亀井80－1鳴海荘　杉浦一徳
⑤SW、ロードス、他12種、半予約制となっています。

名古屋RPGコンベンション

①4月30日(日)、5月5日(祝)、両日とも9時30分～16時15分
②サンライフ名古屋（地下鉄鶴舞線・浄心駅下車徒歩10分）
③EXPLORER愛知本部
④〒470－21愛知県知多郡東浦町緒方中米田17－119　鈴木正尚
⑤プレイ予定ゲーム　フリープレイにつき使用ルール自由。各GMに一任します。予約不要。ただし、開始時間までにご来場を。参加費：プレイヤー400円、GM100円

バトルテックバトルズ

①4月30日（日）9時～17時
②サンライフ松任(松任駅より徒歩5分)
④〒923－03石川県小松市符津町ヨ66レイクサイドコマツ1313　古市英也
⑤人数にもよりますがバトルテックによるトーナメント。ルールを渡す必要がありますので、返信用封筒同封で連絡をください。

第3回TRPGコンベンションin高岡

①4月30日（日）10時～17時
②高岡市立東部公民館（道案内必要者、9時45分高岡駅南口集合、徒歩5分）
④〒933富山県高岡市白金町8－46　佐野英夫
⑤各種フリープレイを予定しています。予約制ではありませんが、GM希望者や参加ゲームの要望など気軽に連絡してください。参加費300円、GM無料。

無限会社 夢☆紀行コンベンション『FARAWAY 夢☆彼方』

①5月7日（日）他、毎月第1日曜日9時30分～16時
②パルシティ仙台内　中央公民館（仙台駅東口より宮城野通り徒歩5分）
③無限会社　夢☆紀行
④〒983仙台市宮城野区高瀬町5－9コーポ白石A－3小枝方　夢☆紀行コンベ5F係
⑤当日のシステムは予約者優先です。予約希望者は、希望システム3種を明記し、右記連絡先まで往復ハガキでお申し込みください。GM希望者は事前連絡お願いします。参加費：500円、GM無料。

TOYS' HILLコンベンション

①5月7日（日）10時～17時
②川越市南文化会館ジョイフル（東部東上線新河岸駅下車徒歩15分）
③TOYS' HILL
④〒350－11埼玉県川越市砂608－31小菅光
⑤SW、ガープス、モンスターメーカー中心ですがFローズのマルチテーブルがあるかもしれません。飛び入り歓迎ですが、予約者はもっと歓迎です。参加費300円です。

國士舘大学鶴川祭コンベンション

①5月21日（日）10時会場、11時～16時
②國士舘大学鶴川校舎
③國士舘大学シミュレーションゲーム研究会
④〒214神奈川県川崎市多摩区宿河原1－22－49チェリーハイツ105大山英樹
⑤SW、D&D、クトゥルフ、退魔戦記、サイコマスターズ、妖魔夜行、アシュラファンタジー。往復ハガキで希望するゲームを記入して申し込んでください。予約制です。

成田TRPG連合コンベンション

①5月21日（日）10時～19時
②印旛郡富里町北部コミュニティーセンター日吉台出張所（JR成田駅下車徒歩15分）
③成田TRPGサークル
④〒286－02印旛郡富里町久能753－3　井上剛
⑤SW、蓬莱、シャドウラン、ワースブレイド、パラフリ、オリジナルその他フリープレイです。完全予約制。連絡がありしだい、申込書を返送します。

あんびしゃす～コンベンションin八戸～

①6月11日（日）10時～16時30分
②八戸市公民館（八戸市内丸1－1－1）
③八戸工業大学ゲーム研究愛好会
④〒039－12青森県三戸郡階上町大

字角柄折字倉前9−20−15工大キャンパス7号室　鳴海勇樹
⑤SW、真・女神転生、クトゥルフ、真Wiz、D&D、TORGなどを予定しております。参加費は無料です。開催場所などを詳しく知りたい方は鳴海宅まで手紙でご連絡ください。

チャリティG−CON
（阪神大震災救援コンベンション）

①4月29日(祝)および5月3日(祝)
②大阪府立森之宮青少年会館4F(JR環状線森ノ宮駅及び地下鉄中央線森ノ宮駅下車、徒歩8分)
③エンジョイスペースGUILD／イベントサークルGATES
④神戸市中央区三宮町2−10−7エンジョイスペースGUILD内G−CON係。電話(078)333−0508(直通)お問い合わせ受付時間：正午から午後5時まで
⑤ゲームを通じた心のケアをモットーに、阪神大震災で被災された方を応援していくものです。入場料と展示即売会の売り上げを義援金としてお送りし、被災された方も、そうでない方も、1日ゲームを楽しんでストレスを発散していただけるようなイベントを提供します。入場料、1000円(全額を阪神大震災支援の義援金として寄付させていただきます)。



サークル情報

北海道・東北

竜花亭
①中村朝海(PN中野彩子)
②〒001北海道札幌市北区屯田一条2丁目3−5
③オリジナル・メール・ゲーム「ティスファニア」をしています。現在16人で活動中。くわしくは80円切手と、100円分の郵便小為替(無記名で)を同封の上、連絡ください。おまちしています。

暁の傭兵団
①高田和宏
②〒080−01北海道河東郡音更町大通13丁目5
③「暁の傭兵団」では会員を募集中です。活動内容は、月2回の会員宅でSW、央華封神などのプレイです。十勝地方の方なら年齢性別問いません。初心者大歓迎です。興味のある方は、自己PRと80円切手を同封の上、気楽に連絡ください。

TRPG友の会(仮)
①山下和孝
②〒020−05岩手県岩手郡雫石町10字割字寺ノ下64−1
③現在会員4名でSW、クリスタニア、真Wiz等を毎週日曜日プレイしています。より多くの人とTRPGを楽しみたいので興味のある方は電話番号と簡単な自己紹介を書いて、連絡先までお手紙ください。

Montley Crew 雑多な集まり
①菊池丈晴
②〒983宮城県仙台市青葉区台原6−12−50パルタウI台原201
③今年発足して現在3名でSWを筆頭にMW、ガープス、央華封神、シャドウラン(予定)などを月1～4回活動しています。興味のある方は、住所、氏名、年齢、電話番号を明記の上、連絡先まで。手紙待ってます。

関東

姫様と騎士
①緒方宏美
②〒306茨城県古河市松並1−19−6
③只今、会員ゼロ。1か月に1、2回、公共施設でのプレイと同人誌活動を予定。他のサークルとは違う活動を練っておりますのでよろしく。もちろん、男女ともに歓迎。

幻想ゆーぎ団
①渡辺明宏
②〒135東京都江東区東陽3−7−6
③現在8人(女性含)で、SWを中心に活動しているサークルです。初心者が大半なので、気軽に手紙下さい。「隣の家に囲いが出来たってねェ」「かべ。うふっ♥」

ビギナーズLuck
①矢沢正次
②〒168東京都杉並区高井戸西3−11−2−202
③結成してようやく1年目の若輩サークルです。主な対象は初心者、未経験者の方ですが、熟練者の方でも右記の人たちと楽しくプレイできる方なら大歓迎です！(なお、現在の年齢層は15～23歳)

2RUIGA
①広瀬みのり
②〒180東京都武蔵野市境5−9−1マロンサイドハイツ　2−C
③追加メンバーを若干名募集します。毎月の第2、第4日曜日に武蔵野市内の公共施設で活動しています。ファンタジーRPGを中心にプレイしています。お気軽にご連絡ください。

1357
①前野公良
②〒198東京都青梅市新町2069−1　TCE寮509
③月一回、青梅市内の公共施設で活動。現在会員7名(17～27歳)。初心者歓迎。

R.W.C.
①岡田正博
②〒189東京都東村山市秋津町3−18−9
③秋津公民館にて月1回ゲームをやっています。ジークジオン、オリジナルシステム等です。RPGが好きな高校生以上の方、気軽にご連絡ください。

TOYS' HILL
①小菅光
②〒350−11埼玉県川越市砂608−31
③SW、ガープスなどを個性のあるGMがやっています。月2回の定例会と年3回のコンベンションと月間の会誌発行、以上の活動をおこなっています。だれでもOKです。ぜひ近くの方は、遊びに来てください。お気軽にどうぞ。

爆裂破局隊・関東支部
①武田史憲
②〒244神奈川県横浜市塚区下倉田町1580−1あけぼのハイツ1−C
③現在4人(全員19歳)だけなので、新規の隊員を募集します。活動は都内又は横浜の隊員宅で月数回。年齢、性別、経験は一切問いません。

ACCESS
①大竹信司
②〒210神奈川県川崎市幸区中幸町1−18−401
③月1回、川崎市内の公共施設でSWなどをプレイします。経験にとらわれず、全員が楽しむことをモットーにしたサークルです。お気軽にご連絡ください。

中部

BASIC(ベーシック)
①寺本吉孝
②〒432静岡県浜松市西伊場町32−25
③「BASIC」ではただ今会員を募集しています。男女は問いません。女の子も多少ですがいます。年齢は自分が若いと思っている人、あと初心者だと思う人。80円切手と自己PRの紙を同封して送ってください。

グループMW
①中田慎介
②〒431−13静岡県引佐郡細江町気賀1616−56
③メンバーが受験シーズンになったので、受験に関係ない中1～大学生を募集します。メンバーは主に高校生なので、先輩からの指導や後輩の育成もしたいので、連絡先住所を明記の上、応募してください。

TRAPS(仮)

①内川しのぶ
②〒399−83長野県南安曇郡穂高町穂高7380
③新規サークルで、月1〜2回の活動を予定しています。まわりに仲間がいない方、ぜひ連絡先まで自己PRを書いてお手紙ください。ワタシも初心者ですので、気軽にご連絡を。

やまねこの店(仮)

①村田伊知郎
②〒466愛知県名古屋市昭和区川名本町4−24−8
③SW、ガープス、ロードスなどを月2回程やっています。男女年齢経験問いません。参加希望の方は、ハガキに名前、年齢、住所、TELを書いておくってください。MAGIUSもやるつもりです。

(サークル名未定)

①高橋征也
②〒444愛知県岡崎市竜美中2−3−16−406
③SW、D&D、クリスタニア等をプレイしています。メンバー4名(15歳)、TRPGに興味があり、常識のある中高生であれば、男女問いません。初心者大歓迎。80円切手同封の上連絡ください。

奇跡の店 豊田1号店

①渡辺啓太
②〒471愛知県豊田市前山町3−10−2パレス前山102
③今度新しくできました。SW、モンスターメーカー、等たいていのシステムをやります。月1回近所の施設でプレイします。メンバー年齢は、17〜22歳で、今11人います。

ゆどうふRX・2改

①串岡康之介
②〒923石川県小松市城北町83
③主にSWを月に1〜2回ほど会員宅でおこなっています。年齢性別は問いません。住所、氏名、電話番号、自己PRと80円切手同封の上連絡先まで。

近畿

竜牙戦士団(仮)

①渡辺将
②〒510三重県四日市市采女が丘5−09
③会員募集。SW中心で、月1〜2回会員宅でやっています。初心者大歓迎。自己PRと80円切手同封の上ご連絡を!!

BOOMS

①西尾政志
②〒583大阪府羽曳野市白鳥2−11−10
③現在の会員数は8名、年齢は15〜16歳。月1回日曜に公共施設で「ロードス島戦記」などのプレイと会誌の発行をしています。80円切手同封でご連絡を。

(未定)

①須田敏章
②〒573大阪府枚方市北中振3−2−18
③近所のTRPG仲間5人で新設サークルを作りました。初心者歓迎。性別不問。興味を持たれた方は80円切手付返信用封筒同封でご連絡を。サークル名募集中です。

思考作後

①柴田貴之
②〒601京都市南区上鳥羽山ノ本町5−2
③できたばかりのサークルです。年齢、性別は問いません。京都駅近くの公共施設で月に数回セッションをしたいと思っています。自己PRと80円切手同封で気軽にご連絡下さい。

中国・四国

希望亭(仮)

①大橋宏一
②〒739広島県東広島市西条町田口2105
③近所(自力で会場までこられる)の方で興味のある方であれば年齢性別問いません。希望者で集まって細かいことを決めたいのでとりあえずご連絡ください。

MYIK4

①松原健介
②〒760香川県高松市上福岡町2038−2
③現在13名で活動しています。平均年齢は16歳。少しでもTRPGに興味のある方は名前と住所、自己PRを書いて送ってください。(SW、ガープス、スペオペヒーローズなどをプレイしています。)

アモイの"ピー"

①川口俊明
②〒780高知県高知市はだ南町2−12−6
③はァ〜い♥ アモ子でェ〜す♥ TRPGなら何でもOKよ♥ 老若男女、異星人、異生物、果てはアウストラロピテクスまで、なあ〜んでもOK♥ というのはジョークでいぃ! ヨロシク!

九州

F.K.R.

①中垣雄治
②〒839−11福岡県久留米市善導寺町木塚1279
③「ガープスリング☆ドリーム」をプレイするための集まりです。プロレス好きならば、年齢、性別、経験等問いません。まずは、ご連絡ください。

楽遊団

①由布貴之
②〒813福岡県福岡市東区青葉7−46−64
③近くに住んでいる人で「TRPGがしたくても仲間がいない!」という方、老若男女、プロ、アマ問いません。ハガキに自己PRと電話番号を書いて送ってください。主に、ロードス、SW、ガープスをプレイしています。

レッドバーサーカー(仮)

①楠元健士
②〒890鹿児島県鹿児島市明和4−2−1
③主にSW、ロードスなどをプレイしています。とりあえずご連絡下さい。男女問わず、初心者大歓迎です。

勇者募集(仮)

①隈元信吾
②〒890鹿児島県鹿児島市東坂元2−12−1
③SW、クリスタニアをおもにしていますが、その他どんなRPGでもかまいません。初心者の方も上級者の方も大歓迎です。住所、氏名、年齢、電話番号を書いて送ってください。性別はといませんのでおはがき送ってください。

情報もとむ! コンベンション★ぱ〜ら〜 応募方法

「コンベンション★ぱ〜ら〜」では読者の皆さんからの「ゲームサークル」情報、「コンベンション」情報を募集しています。ふるってご応募ください。

●ゲームサークル情報

ゲームサークル創設のおしらせ、会員募集のお知らせなどをお送りください。

「コンベンション★ぱ〜ら〜」が、あなたのサークルを応援します!

応募の際には、かならず次の項目を記入してください。

- サークル名
- 代表者名
- 連絡先住所
- コメント(100字程度)

●コンベンション情報

コンベンションの開催案内、参加者募集の情報をお待ちしています。今回募集するのは、平成7年7月以降開催のコンベンション情報になります。次の各項目について必ず記入し、応募ください。

- コンベンション名
- 開催日時
- 場所(会場住所も)
- 主催(サークル名、または個人名)
- 問い合わせ先住所
- プレイ予定のゲームタイトル
- 事前に参加予約が必要な場合は、その旨を記入してください。

コンベンション情報の応募締切は5月15日(消印有効)です。ご注意ください。

宛て先
〒102
東京都千代田区富士見1−12−14
富士見書房RPGドラゴン編集部
「コンベンション★ぱ〜ら〜」係

RPG用誤辞典

第5回 「た」行

友達に「RPGって何？」と聞かれて
返事に困った——そんな経験はありませんか？
そんな時に役立つのがこのRPG用誤辞典！
どうしょーもない珍説、デタラメ、嘘八百に
爆笑モノの図版を豊富にまじえてお贈りします
さあ、これであなたも今日からRPG博士！
(んな訳ねえったらよ)

COMPILER
朱鷺田祐介
+RPG用誤辞典編纂委員会
YUUSUKE TOKITA
& ENCYCLOFAKEA RPG COMPLICATION COMMITTEE

ILLUSTRATOR
金澤尚子
NAOKO KANAZAWA

●編纂委員会メンバー



朱鷺田祐介
YUUSUKE TOKITA
RPG用誤辞典編纂委員会委員長。妻子ありのゲームデザイナー。その正体は生まれついての「地雷踏み」



金澤尚子
NAOKO KANAZAWA
RPG用誤辞典編纂委員会お抱えの爆弾絵師。「困ったちゃんのキれたいい女」というもっぱらの噂



Rとその仲間たち
R & FRIENDS
職業、ハッカー。編纂委員会のメインコンピュータに侵入し、あらぬことを書きなぐるのがもっぱらの趣味

応募規定

- ●RPGに関する用語のパロディ、珍解釈を募集します。
- ●このページの「言葉の順番について」「形式」をよく読み、それに準じた形で用誤解説を考えて下さい。
- ●今回の事例も参考にしてね。
- ●一項目に対する字数制限は特にありませんが、編纂委員会のほうで一部手を入れることがあります。
- ●必ず官製はがきに１枚１項目の形式でお願いします。１枚のはがきに複数の項目を書くのは避けて下さい。封書による複数投稿は認めますが、その場合でも、１枚１項目の形式で書き、それぞれに住所、氏名を明記しておいて下さい。
- ●今回募集するのは、「な行」の用誤と、「あ行」〜「た行」の用誤に対する追加です。
- ●締切は４月28日です。
- ●宛先は
  〒102 東京都千代田区富士見1-12-14
  富士見書房RPGドラゴン編集部
  「RPG用誤辞典」
- ●RPGに対する常識をくつがえすような力作、怪作をお待ちします。

「言葉の順番について」

1：平仮名で読みを書き起こし、その順番に表記する。

2：言葉の前半が一致する物は、共通する前半部分の意味ごとに、一くくりにまとめ、下部の順番としている。

3：のばす音は、その前につく音が、あ段、い段、う段、え段、お段のいずれに属するかに従って、その段の読み方として処理する。

つまり「かー」は「かあ」、「せーる」は「せえる」、「ごーる」は「ごおる」として扱う。

4：おなじ音の順番であれば、清音、濁音(にごる音)、半濁音（パ行）の順に並べる。小さな文字と大きな文字では、小さな文字を優先する。

5：本文の解説の語調は「ある」「である」を基本とするが、ジョークのネタ、題材、時節柄等に従って、変化することを認める。

「形式」

見出し語　漢字表記　綴（つづり）（外国語・英語表記がある場合）の順に書いてあります。

原典：世間一般でのその言葉の使用方法、および、言葉の発生した時期の言葉。

用語：ゲームで使われる用語。特定のゲームに限定する場合は、その出典ゲームを項目の最後に付記する。ゲームごとに意味が異なる場合、項目を分ける。

俗説：原典や正式の用語ではないが、しばしば使われる意味。スラング・ギャグを含むが、地域的なスラングについては、できるだけ使用されている地域の報告を行う事。

略語：略した用語。

関連：直接、用語ではないが、知っておくとよい周辺用語。

人名：ＲＰＧ業界人の名前です。本文中は敬称を略させていただく。

団体名：ＲＰＧ関連団体、企業、グループなどの名前。

た

たいいくかい・けい【体育会系】

【原典】大学の運動部に属している学生を指す言葉。理系・文系に対する呼称。
転じて、大学時代も、伝統を重んじる運動部でスポーツに専念してきた、真面目でたくましい、悪く言えば、暑苦しくて融通の効かないタイプの人間を総称する呼び方。

【用語】ファイターなどの主に筋力・敏捷度に優れ、体を資本とした役割を果たすキャラクター。

【俗説】センパイと呼ばれる年長の関係者が出てくると、オスとしか言えなくなる。

「▷≫別名、肉の盾　R」

【俗説】シナリオのラブロマンスに絡むPCの90%以上が体育会系である。

「▷≫現実でもそーなんだよー、ひゅるるるー（悲）　ロング・ロング」

【類語】(1)アミューズメント系。ただし、この場合、バードなどのアーティスト系を含む。(2)ヒーホー系。脳味噌に穴のあいたような脳天気なキャラクターたち。↓［出典］『真・女神転生』TRPG。

「▷≫PCだけでなく、キャラクターまでヒーホーとか、体育会系の場合、どうしたらいいんでしょう？　BB弾」



だいくうい・じだい【大空位時代】

【原典】1254年から約70年間、神聖ローマ帝国の皇帝がいなかった時代のこと。

【用誤】TRPGの最中に、プレイヤー達がマスターの存在を無視して勝手に相談し、話を進めてしまうこと。

【用誤】ゲームサークルを開設したのはよいが、ゲームを始めようとしたら、マスター経験者がいない事に気づき、マスターに立候補する者もないまま時間が過ぎていくこと。



たて【盾】

【用語】木や鉄で作られた円形、もしくは方形の板で、主に敵の武器による攻撃を受ける防具の一種。武器を持たないほうの腕で持ったり、腕に縛りつけたりして使う。

【俗説】やたら、固いPC。

【俗説】防御呪文を唱えたPC。

【俗説】魔法使いの戦士に対する見解。



たましい【魂】

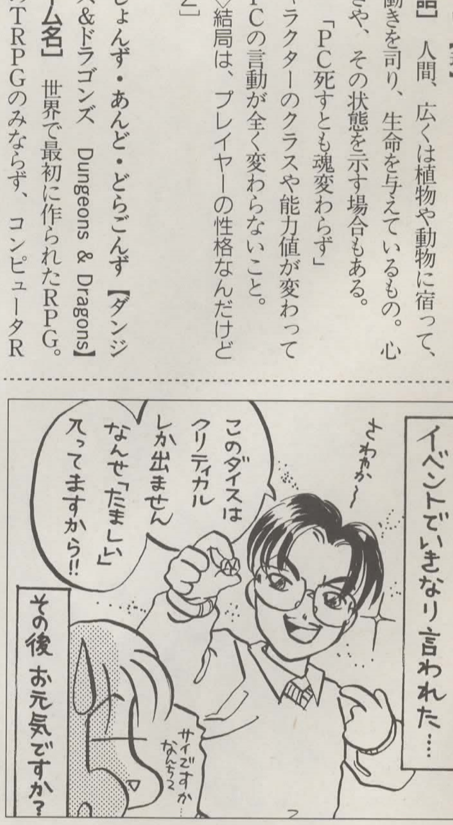
【用語】人間、広くは植物や動物に宿って、心の働きを司り、生命を与えているもの。心の働きや、その状態を示す場合もある。

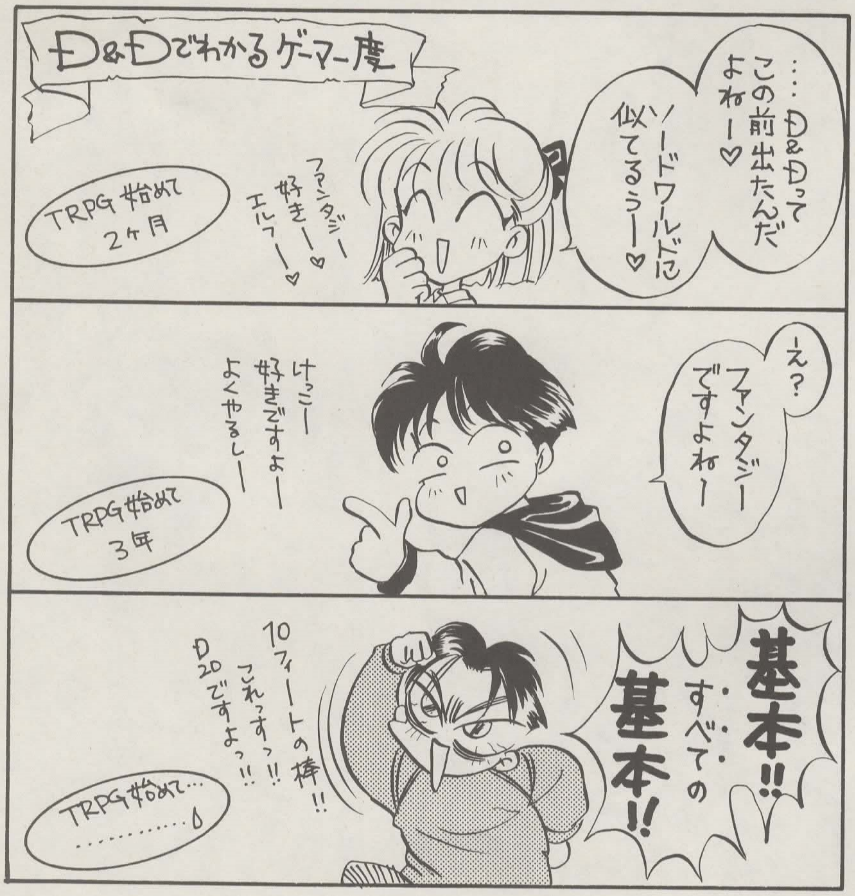
【諺】「PC死すとも魂変わらず」
キャラクターのクラスや能力値が変わっても、PCの言動が全く変わらないこと。

「▷≫結局は、プレイヤーの性格なんだけどね　Z」

だんじょんず・あんど・どらごんず【ダンジョンズ&ドラゴンズ　Dungeons & Dragons】

【ゲーム名】世界で最初に作られたRPG。現在のTRPGのみならず、コンピュータR





PGにも多大な影響を与えており、その功績ははかり知れない。略称D&D。
人間・エルフ・ドワーフ・ハーフリングの種族のPCを選ぶことが出来る。
〔>>>最近のとあるコンベンションでの会話から。
DM：説明は十分かな？
新人：D&DってソードワールドRPGに似ているんですね。
DM：……。
「ロードス島戦記」でも可　SS〕
実際には人間4職種と3異民族の7つを選択肢としたクラス制のシステムで、レベルアップに連れてどんどんHPが上昇する。
日本ではかつて新和が発売していたレベル別のボックスセットがあり、「赤・青・緑・黒の箱のゲーム」と呼ばれていたが、94年夏にメディアワークス／主婦の友社より、第四版準拠の文庫版シリーズが登場した。
【用誤】 RPGの基本。常識。
〔>>>しかし、新版でD&Dに技能や生死判定があることを知り、ショックをうけた古参ユーザーは多い　R〕
〔>>>THACO（ゼロ）の計算をしているリプレイを読んで、俺は卒倒しそうになったぜ。俺はD&Dを知らなかったのかあ　X〕
【俗説】 多くの人々の心をまどわし、運命を変えた諸悪の根源。

ち

ちーむ・あがるた【チーム・アガルタ】
【団体名】 近未来アクションRPG「メタルヘッド」のデザイナー・グループ。チーム・リーダーの高平鳴海は「拳皇伝説」「メルヘンパークRPG」などで活躍中。
〔>>>原稿がアガルタ～　BB弾〕
〔>>>こいつを射殺しろ～　R〕

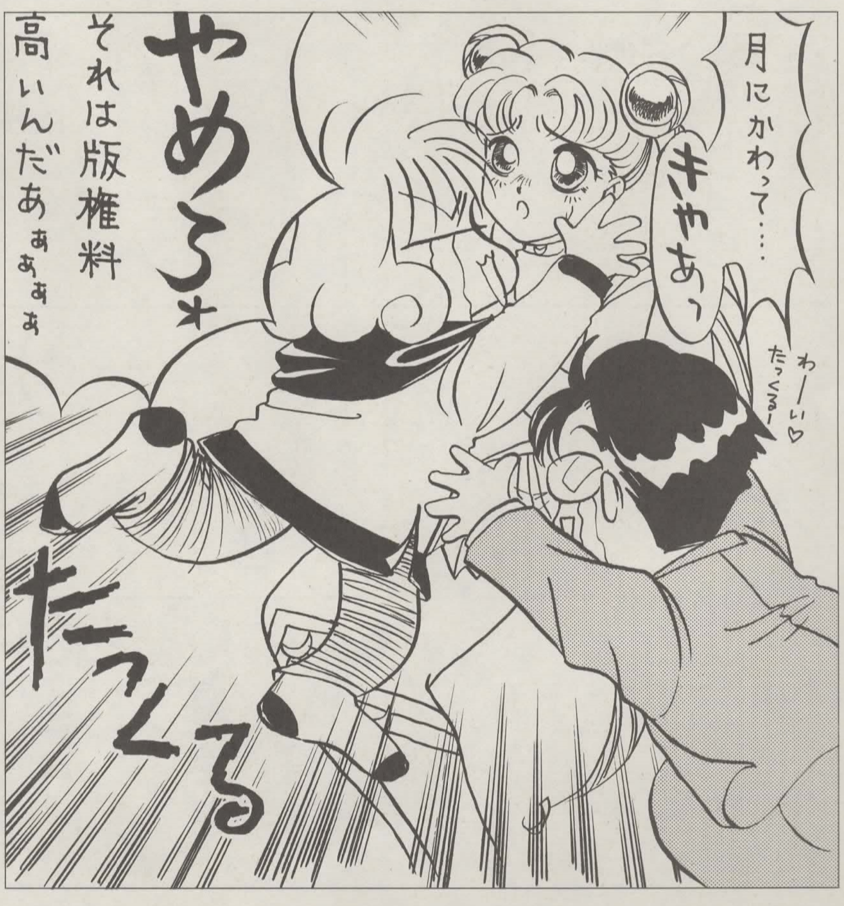


ちち【父】
【用語】 男親。
【俗説】 PCの父親の約50％以上が、仮面を被って子供の手助けをしたり、邪魔したりするらしい。



つ

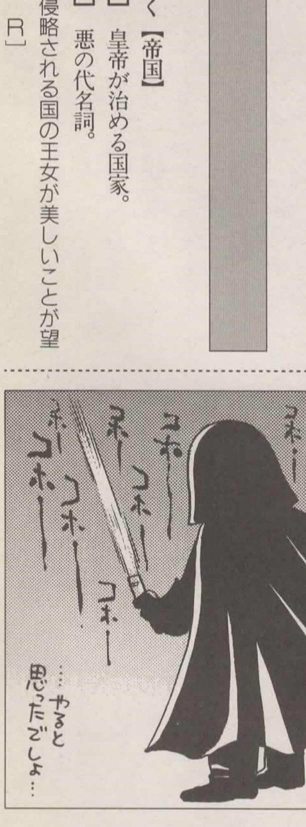
つき【月】
【用語】 地球の衛星。母星の4分の1という異常なまでの大きさ、日毎に満ち欠けをするため、様々な神話伝承に登場する。
【用語】 暦（こよみ）上の時間の単位。28日から31日に相当する。本来は、月の満ち欠けに対応していたが、季節の周回を優先する太陽暦（れき）に代わって、月の周期とは別の物になった。12カ月で1年に対応する。



【用語】 夜の支配者。女性的なイメージが強いが、日本のように太陽を女性と見なす国では、男性神が当てられている。
【俗説】 美少女が奉じる正義の代名詞。
【例】 ～にかわっておしおきよ！

て

ていこく【帝国】
【用語】 皇帝が治める国家。
【俗説】 悪の代名詞。
〔>>>侵略される国の王女が美しいことが望ましい　R〕



てんばつ【天罰】

【用語】天の神が与えた罰。たとえ、人が裁けないような罪でも神は見ているという思想の生んだもの。

［▽▽▽神は存在します。なぜなら、私がGMだった時、PCに対して理不尽な攻撃を用意していたら、何と、二度も続けてファンブルしたのです。神は私の邪な心を見ていたのでしょう　わがままGM］

【俗説】マスターがPCに対する復讐をする時の口実。



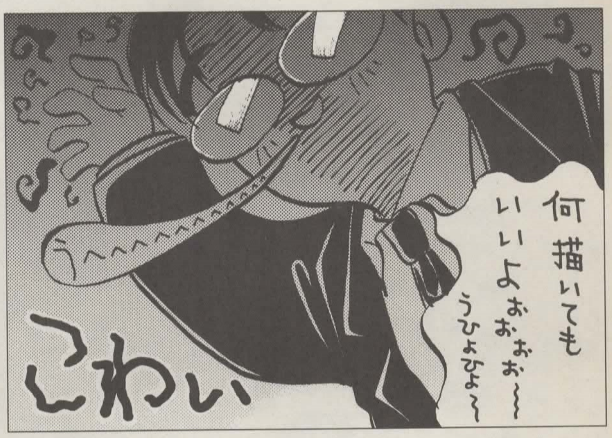
と

ときたゆうすけ【朱鷺田祐介】

【人名】ゲーム・デザイナー。軽～い「パラダイス・フリートRPG」から、ずんと重い「深淵」まで、幅広いレパートリーを持つ。RPG用誤辞典編纂委員会委員長。名刺の職業欄にゲームマスターと書いてある。妻子あり。

【俗説】サイコロを持ち歩き、流しのゲームマスターとして飲み屋街を渡り歩いているらしい。もちろん、レパートリーは幅広い。

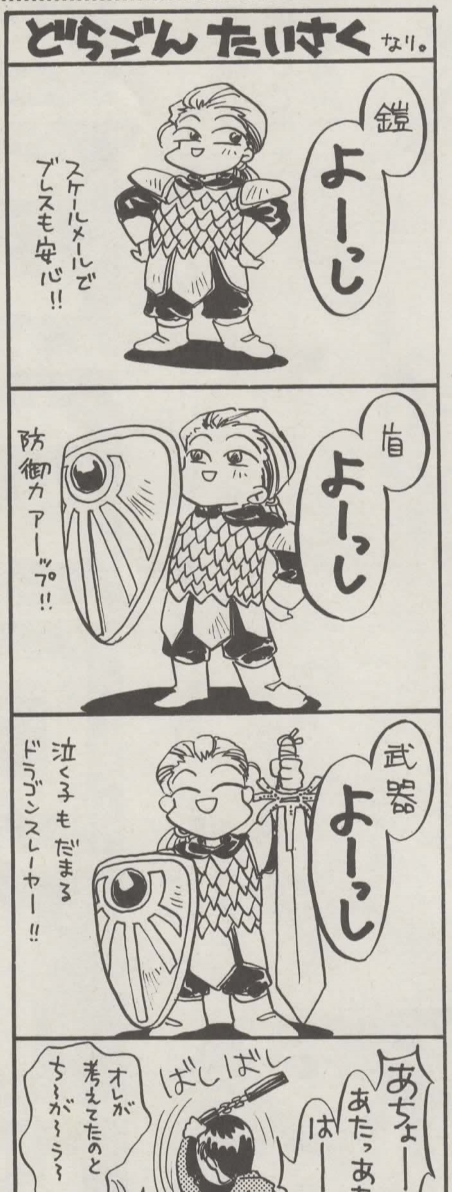
【俗説】とっつぁんぼうやが、パッツンパッツンに見える人らしい。



［▽▽▽眼鏡変えたら？　ミユキ］

【関連】セ●・ア●●イはどーなった？

［▽▽▽その他、某アニメ会社にいたとか、C・C・ガールズのファンだとか、勤めていた会社に夜逃げされたとか、叩けば色々埃の出る体だこと……　R］



とも【友】

【用語】交遊関係にある人物。特に、強い友情に結ばれた人物を指す。

【俗説】ゲームマスターの罠。しばしば、強力な敵よりも、足を引っ張る。

［▽▽▽「強敵」と書いて「とも」と読むのが最近の流行だな　Z］



どらごん【ドラゴン　Dragon】

【原典】ギリシア神話に登場する巨大な爬虫類の怪物で強力な魔物であった。ドラゴンには蛇崇拝や男根崇拝と通じる部分もあり、異国の信仰をおとしめるために、悪魔と同一視されていくようになった。古代イギリスでは王権の印とされる龍が、キリスト教では悪魔と見なされているのはよい例である。

キリスト教が普及した後は、世界各地に現れる巨大な蜥蜴類、蛇、長虫（ながむし）の魔物をドラゴンと呼ぶようになった。

【関連語】龍、ワーム、ワイバーン、ドレイク、サタン。

【用語】英雄製造機。高レベルの敵役。

【俗説】ヒット作の条件。「ドラゴンクエスト」「ドラゴンランス戦記」「ドラゴンハーフ」などが好例。

［▽▽▽ドラゴン・マガジンもね　トランプマン！］

［▽▽▽……でも、ほら、委員長が昔、出した本の中に……　R］

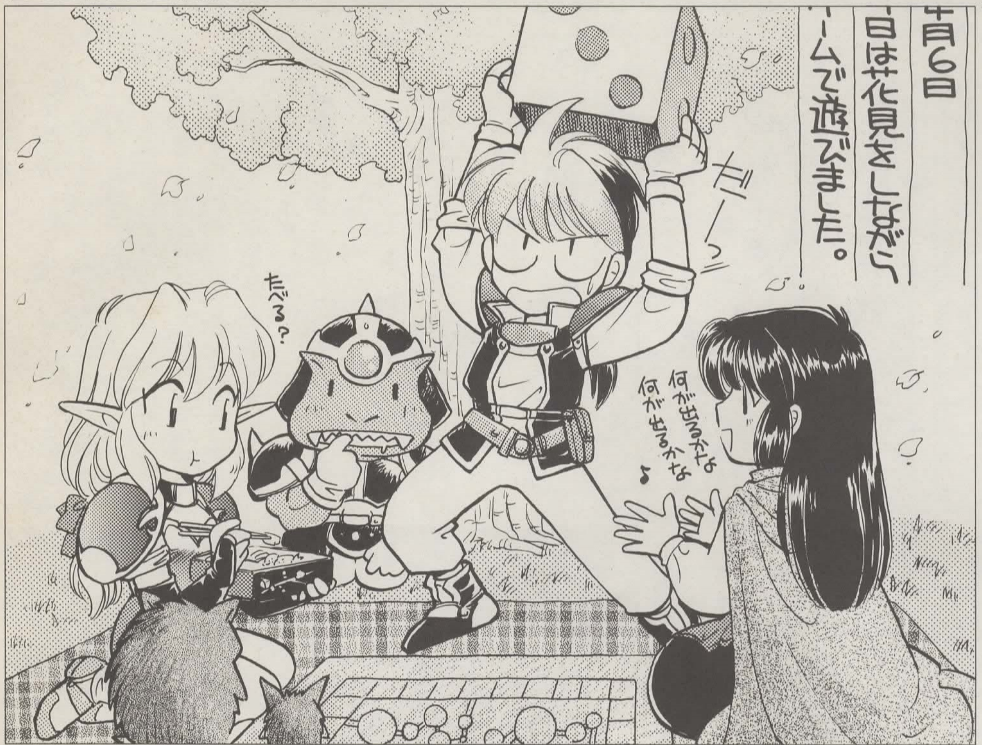
【俗説】鎖でつないだ2本の棒を振り回しながら、「あちょー、あちょー、あちょー」と鳴くらしい。

執筆協力者（敬称略・五十音順）
R長谷川平蔵、清松みゆき、ZACKY、スペードのK、田中浩志、長嶋宏和、バロン影山、松尾剛、桃

ILLUSTRATOR/MIYASUMI

読者のコーナー

ドラゴンロード



新学期が始まるシーズン
みんなはどうしているかな?
学校がかわってゲーム仲間を探している人
RPGドラゴンで仲間を作って遊んでね!

MAGI-US発動!

『MAGI-US』いいっすねー。ラインナップもなんかすごいし、何よりもとっつきやすさ、遊びやすさを重視したスタンスがよい。遊び方の方向性がはっきりしているサプリメントを使えば、他のゲームの感覚で今までRPGがやらなかった人を引っ張り込んで、テーブルトークRPGの人口を何十倍にも増やせるかも……ふふふ。スタートブック発売が待ち遠しい……。ゲームデザイナーコンテストにも参加したいぞ!

愛知県/長嶋宏和

◆ども~。お待たせしました。『MAGI-US』シリーズ遊んでくれたかな。これからもビシバシ出ますのでよろしく!

スレイヤーズRPG『ナーガ様といっしょ♡』うわぁ! なんてイヤなタイトルなんだ!! このタイトルだけをみたときの私の感想です(でもナーガ大好きです)。リプレイの方の感想は……やっている所をスレイヤーズRPGを知らない人に見られたらすっごく恥ずかしいんじゃないかな!? 特にゲームマスターは。みんなゲームマスターやりたくないかもね(笑)。ナーガだけでなく『ドラまたリナさんといっしょ♡』や『アメリアちゃんといっしょ♡』というのもでるのかな?

東京都/病み上がりの超人

◆スレイヤーズ第二弾は夏発売に向けて計画中だ。内容は……ひ・み・つ♡ とにかく期待を裏切らないものになるよ。



神奈川県　吉野ゆえ/これぐらい変じゃないとナーガとは



大分県　忠臣蔵之介/Q&Aバトルロイヤル!!もはや二回目。次回からはMAGI-USも加わってより壮絶になるのは必至!



東京都　鳳月景清/爆裂"白衣のメック戦士!"って感じのソンドラ。次の獲物は

愉快でヘッポコピーな傭兵さん達が大好き♪『RPGドラゴン』のカンバンの一つ『メックウォリアー・リプレイ』は彼らのおかげで絶好調驀進中だ! あいかわらずのノリで突き進んでいるわけだけど、中心になっているのはやっぱりイワン君。それにつきあっているレベッカもけっこう似た者どうしかもしれない。お似合いだね(笑)。ソンドラ&サモンジは世話女房とダメ親父といったところかな? じぶんでは的を得ていると思うんだけど……。まあ今のところそーいう気配りはかけらも無いようだし。今後に期待……できるかな?

岡山県/森林信丸

◆パワーアップした独立愚連隊の活躍いかがでしたか。って聞いてもやっぱりいつもどおりか。次回はどうなることやら。

『メックウォリアー・リプレイ』の看護婦さんがいい! ありそうで絶対にない、赤十字マーク入りのナースキャップをかぶった看護婦さんがいい!! 相変わらず全然役に立っていないソンドラさんの眼鏡もイカスぜ!

埼玉県/黒騎士



愛知県　かいずみ望/MAGI-USモンスターメーカー学園はボードゲーム感覚で気軽に遊べるよ



岡山県　みやなつ/シャドウランリプレイ、新シリーズはいかがでしたか? チーム結成時の"若い"六堂たちの活躍、期待してね

お気に入りのキャラクター 盗賊



福岡県　軍祇兄／これってやっぱり父親は義賊なのかな？息子の憧れになるような父親っていいよね



千葉県　潤星／ちっとキレててダーティーな盗賊。"悪"に生きる非情な男といった感じかな



滋賀県　大倉よしひさ／盗賊といえば鍵開けのプロ。しかしそれ以上に逃げ足のプロか……



福島県　私立／遺跡に落ちているモノって、結局さきに取ったモンの勝ちなんだよな



愛知県　大吉／まあ未熟な盗賊に扉を開けさせるよりは蹴破った方が早いかもしれないけど

イノセント・ワールド

私が生まれて初めて遊んだテーブルトークRPGは『ドラゴンハーフRPG』でした。それから四年くらいたちますが、そのメンバーでRPGをプレイするといまだにどんなシリアスなシナリオを用意してもギャグシナリオに変わってしまいます。……恐るべし『ドラゴンハーフRPG』!!

岡山県／みやなつ

●堅苦しいゲームで遊ぶより、みんなでギャアギャアはしゃぎながら遊んだほうが面白いのは確かだけど……。ドラゴンハーフRPGが基本になっているならこうなってもしかたないかもね。

思い起こせば数年前……。中学二年生の時に友達に誘われて初めてテーブルトークRPGをプレイしたときのことです。その当時、RPGがどのようなものかすらわからず、場面はいつの間にか戦闘シーンに。その時のキャラクターがプリーストだったので魔法を唱えたまではよかった。問題は、ただの蛇に対して『ターンアンデッド』をかけたことなんです。いまにして思えばなんて間抜けで恥ずかしいことを！（反省）その後RPGのことを勉強したのはいうまでもありません。

大阪府／稲場大介

●呪文を唱えようとしただけまだいいかも。私の知り合いなどは"逃げる！"といってパーティの仲間を見捨ててしまった魔法使いがいましたよ。



岡山県　桐生更／デュダRPG紅二点メリンダちゃんとエミールちゃん。初投稿ありがとう！

◆白衣のメック戦士"ゾンドラ"参上！といえば聞こえがいいけど、ただの注射マニアだったりして……。

前回で『TOKYO EYE-SHOT』終わってしまったのは残念です。もっともっとドミノの活躍をみたかったですから～。そして、今回から始まるリプレイ、楽しませてもらいますよ！

神奈川県／夕樹遥

◆ドミノたちの活躍を描いた『TOKYO EYE-SHOT』は近いうちにドラゴンブックで刊行される予定です。待っててね。ところで『シャドウランリプレイ』はいかがでした。六堂たちも若返って心機一転！よろしくね。

兄弟誌である『ドラゴンマガジン』には"DM（ドラマガ）"という愛称がありますが、RPGドラゴンにはありませんね。ということで一つ愛称を"RD（アードラ）"というのはどうでしょうか？ちなみにこれは吉岡平先生の『無責任艦長タイラー』を読んでいて思いつきました。ラアルゴンの闘神アーリスです。この闘神にあやかって目指すは月刊！とりあえずは隔月刊化だ！

神奈川県／山崎健一

◆雑誌の愛称は欲しいよね。"RD"はいいとして、読みが難しい。"アードラ"も悪くないけどもう一捻り（ひね）したものを期待したいな～。



北海道　かずきりんり／今回の『バトル・オーバー』、毎度ながら"またも"レベッカたちが負けちゃいましたね。イラストはこのコーナーに送ってちょ！

◎お知らせだよ～ん

ドラゴンロードの投稿していただいた方の中から20名の方に"ソード・ワールドキャラクターIDカード"をプレゼントしちゃいます。実用性を考えてIDカードはシール式になってるんだ。キャラクターの名前やスキルを書き込んで胸に貼ればプレイ中の雰囲気アップも間違いなし！フォルダー式の名札入れを利用すれば何度でも使えるぞ。

素敵なおハガキお待ちしていま～す。

ドラゴンロード

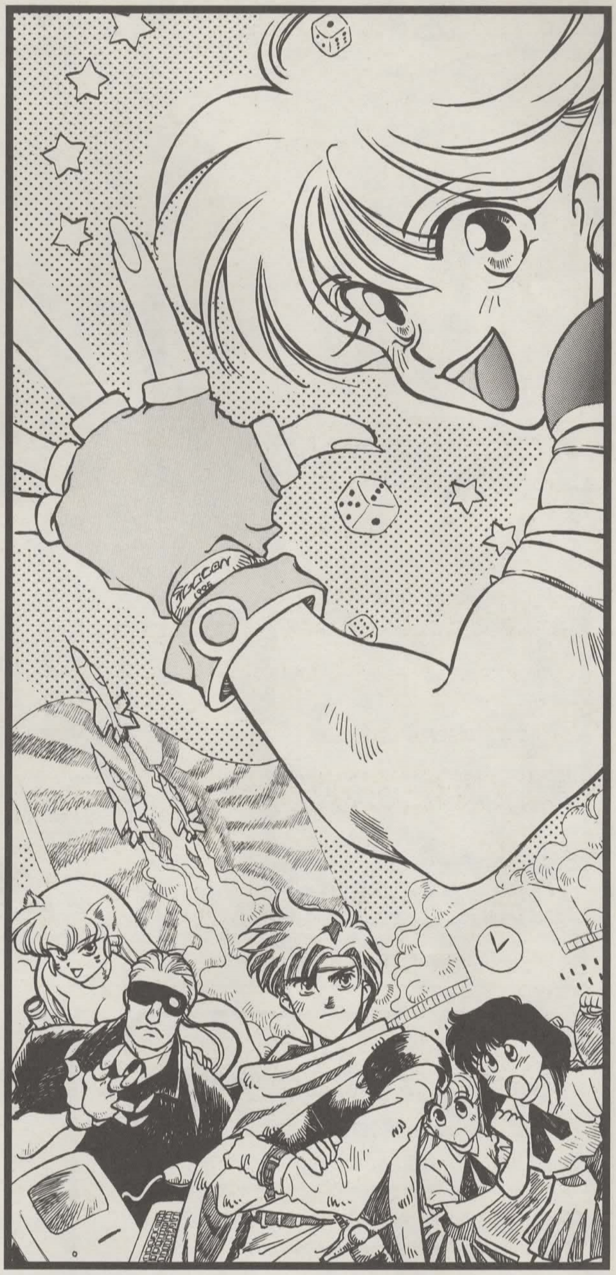
お便り大募集！

★RPGドラゴンの励みになるお便り、イラスト大募集！
★RPGドラゴンで連載中の作品についての感想や意見
★RPGに関する感想や意見、ドラゴンブックやドラゴンノベルズなどの作品に関する感想など
★お気に入りのキャラクター
　6号では『神官のキャラクター』を大募集！
★「ちょっと変わった体験談」を募集中！　君が体験した日常での体験や、ゲーム世界での体験など、どんなことでもかまわない。どんどん送ってきてくれ。
★「イノセント・ワールド」では、自分が初心者のときにやってしまった失敗談や笑い話、おもわず恥ずかしくなるような体験談を募集中！
★その他どんなハガキでもOK！

●ハガキの宛て先●

〒102　東京都千代田区富士見1－12－14　富士見書房
RPGドラゴン　ドラゴンロードの係まで
次回のお便りの締め切りは5月8日です。
よろしく！

Cがやってくる！ で、速報だ！



JGCって何？

夏はいつだってゲームの季節だよね。あちこちでコンベンションがひらかれたり、夏休みを利用して、思う存分プレイしたり。でも、今年の夏には、一層アツくなること請け合いだ。なぜかというと、いままでなかったような、どえらいゲーム・イベントが待ちかまえているから。

それがJGC。

すでにいろんな雑誌にJGCの「マスター募集」のお知らせが載っているんだけど、見てもらえたかな？ え？ 「見たよ。けど、いったいJGCってなに？」だって？

よおし、では、お教えしょう（いばってどうする）。

JGC（ジャパン・ゲーム・コンベンション）っていうのは、RPG関係各社（詳しくはDATAの協賛のところをみてね）が力をあわせ、これまでになかったスケールで開催されるロールプレイングゲームの祭典だ。なんたって、「祭典」っていうくらいのもんだから、こりゃ、もうスゴイ。およそRPGに関するものならなんでもそろえて、きみたちがやってくるのを待っている。

たとえば……

まず、関連各社によるブースの出展である。それぞれのブースでは、アイデアをこらした催し物がひらかれるから、順番に全部のぞいてみたって損はない。

ステージでは楽しいイベントが行なわれ、多彩なゲストが登場する予定。それを見るためだけでも、JGCに参加する価値ありだぞ。

新製品の発表だってある。各社ともJGCをターゲットに、いろんな新製品をリリースしてくるはずだ。いちはやくそれをGETする絶好の機会というわけ。

おっとそれだけじゃない。ゲームプレイのために役立つセミナーまで開催されるというから、ウレシイじゃありませんか。

これぞ、まさにRPGのテンコ盛りって感じ。開場から終了まで、一日会場にいても、絶対あきることはありません！（断言）

もちろん プレイもできるぞ！

そりゃ、「コンベンション」っていうくらいだから、ゲームができるのは当たり前……と思うでしょ？ でも、いままでのコンベンションとはちょいとスケールが違うぞ！ テーブルの数はなんと150卓！ もう、右をみても左をみても、ゲーム・ゲーム・ゲームのゲーム三昧ってヤツですか。

んでもって、これは、50卓の「VIP卓」と、100卓の「体験卓」に分けられている。この違いについて、説明しておこう。

「VIP卓」というのは、デザイナーの先生たちなど豪華なゲストと一緒にじっくりプレイできる、バリバリのRPGファンのための

DATA

- ●名称：日本初のロールプレイゲームの祭典
  第1回 ジャパン・ゲーム・コンベンション（JGC）
  （JAPAN GAME CONVENTION'95）
- ●日時：平成7年8月26日（土）、27日（日）
- ●場所：晴海国際見本市会場 C館
- ●主催：ジャパン・ゲーム・コンベンション実行委員会
- ●後援：アスキー／角川書店／富士見書房／メディア・ワークス／ホビージャパン／ホビー・データ／遊演体
- ●問い合わせ先：ジャパン・ゲーム・コンベンション事務局
  〒102 千代田区九段北4-3-31 TEL 03（3263）6807

この夏、JG
というわけ

テーブルだ。こころゆくまでゲームを堪能したい人なら、こちらがオススメ。

一方「体験卓」の方は、各社のゲームが一時間程度のシリナオで体験プレイできるようになっている。「RPGを遊んでみたいんだけど、まわりに一緒に遊んでくれる人がいなくって……」というRPG初体験の人は、こちらで一度遊んでみてはどうだろう。お手軽にRPGの楽しさのエッセンスを知るには、もってこいだぞ。

もちろん、「あのゲームを一度遊んでみたかったんだけど、機会がなかった」という、すでにRPG体験ずみの人も大歓迎。そのゲームの面白さを知るには、遊んでみるのが一番だもんね。またひとつ、お気に入りのゲームを見つけるチャンス到来だね。

「体験卓」の方のゲームマスターは、現在募集中のゲームマスターの方に担当していただくことになる。

こちらの方は、「もう、バリバリだぜ!」っていうベテラン・マスターの人ばかりじゃなく、「ちょっと自信がないけど、マスタリングがうまくなりたい」という人も大歓迎。JGCで実際に使用するシナリオを使っての講習会なども予定されているから、マスタリング上達のためのいい機会になると思うぞ。そろそろ締切りが迫ってるけど、いますぐ応募すれば、まだ間に合う! ぜひ、チャレンジしてみよう!

じっくり遊ぶか、いろんなゲームを試してみるか、はたまたこれを機会にゲームマスターの腕を磨くか。JGCにはいろんな楽しみ方がある。いずれにしても、このチャンスを見逃す手はないぞ!

日本RPG大賞もあるぞ!

ここでもうひとつビッグなお知らせ。JGC実行委員会では、「日本RPG大賞」を制定することになった。これは一年間に日本国内で発表されたRPGのうち、一番優れていると思われる作品を読者投票で決めて、表彰しちゃおうという企画なのだ。

はたして初代「日本RPG大賞」に輝くゲームはなにか? きみの清き一票がそれを決めるというわけだ。

受賞対象作品のリストや投票用のハガキは、「ドラゴンマガジン7月号(5月30日発売)」につくから、それを参考にどしどし応募してくれたまい!

続報を待つべし!

JGCってなんなのか、だいたいわかってもらえただろうか? 開催日や場所などはDATAとしてまとめておいたから、そっちを参照してね。

どんなイベントやセミナーがひらかれるかなどについては決定し次第、お知らせしたいと思う。

また、入場券は、全国有名プレイガイドで近日発売予定。こちらの方も詳しいことが決まり次第、「ドラゴンマガジン」や「RPGドラゴン」でお知らせするから、待っててね!

JGCでは、大会当日ゲームマスターになってくれる方を募集します。

ゲームマスターの大会までの道のり

ハガキによる応募受け付け
↓
審査の通知
↓
採用決定の通知
↓
ゲームマスターの説明会
↓
大会当日

応募要項

ハガキに①〜⑤の項目を明記し、下記の宛先までお送りください。折り返し、詳細をご連絡させていただきます。

宛 先

〒102 東京都千代田区九段北4-3-31
ジャパン・ゲーム・コンベンション事務局
ゲームマスターF係

参加条件

大会期間中のいずれかの日に確実に参加できる方。
規定により18歳未満の方は応募できません。

応募期間

1995年1月1日〜4月10日

問い合わせ先

03 (3263) 6807 11:00 〜19:00
月曜日〜金曜日
(土、日曜日は留守番電話にて対応)

出展ゲーム(予定)

※ゲーム内容は変更することがあります。

[アスキー] アドバンスト・ウィーザードリィRPG/ゴーストハンターRPG/真・女神転生RPG/真・女神転生II TRPG誕生編/トーキョーN◎VA [角川書店] ロードス島戦記RPG/ダブルムーン伝説II/ガープス・ルナル/ガープス・妖魔夜行/ガープス・マーシャルアーツ/ガープス・リング★ドリーム/ハイパーT&T [富士見書房] バトルテック/ソード・ワールドRPG/シャドウラン/モンスターメーカーRPG/パラダイス・フリートRPG/MAGIUS [メディア・ワークス] クリスタニアRPG/央華封神/D&D/フォーチュン・クエストRPG/魍魎戦記魔陀羅RPG/聖獣魔伝ビースト&ブレイド[ホビージャパン] 全タイトル [ホビー・データ] クレギオン/アラベスク [遊演体] 蓬莱学園の冒険!!/ファー・ローズ・トゥ・ロード…………

(ハガキ)ゲームマスターを希望します

①連絡先住所及び電話番号
②氏名、年齢、性別
③(自作シナリオのある方は)
自作シリナオの有無
④あなたのゲームマスター歴
⑤出展ゲームのなかで受け持ちたいゲーム

第1志望
第2志望
第3志望

次号予告

GAMES FOR NEW AGE RPGドラゴン

次号はソード・ワールドRPG
完全版特集でどどっと迫るぞ！

シャドウラン・リプレイ
江川晃とグループSNE　&土貴智志

メックウォリアー・リプレイ
黒田和人とグループSNE&るりあ046

●ソード・ワールドRPGバリアント
デュダRPG
高井信
安田均とグループSNE
&草彅琢仁

●ケイオスランド・ワールドガイド
波濤の彼方に待つもの
清松みゆき&狭霧光明

●バトルテック
BATTLE OVER:3025

●モンスターメーカーRPG
バレル魔法学院日誌
あずたけいた&九月姫

No.6は 7月6日発売です

STAFF

Editor in Chief
YOSHIHIRO OOUCHI

Editorial Staff
MASARU OGASAWARA
TAKUZOU SUGANUMA
SHINSUKE YAMAGAMI
AKIHIRO KAWASAKI
KAZUHIRO TAKAYAMA

Assistants
HIRONORI ITOU
YUKIE KATOU
YASUO HORIUCHI
DAISUKE WATANABE

Design Studio
MAGULER DESIGN SUTDIO
YASUSHI INOUE
JUNKO MIKAMI
KATSUHISA OONO
TOMOKO GOTOU
YUKO HAMADA
MIYUKI KIMURA

Photographers
NARUO MORIYAMA
KEI IINO

Proof Reading
TANEO KUSAYANAGI

Thanks
FASA CORPORATION
STUDIO NUE
SHOUJI KAWAMORI
COMPILE

編集後記

●下の息子が「ウルトラマン」にハマり始めた。上の息子はすでに「サンダーバード」おたくである。でもって、親子でハマってるのが「闘神伝」だったりするわけだ、これが……。（Ⅱ）

●5年ほど帰らなかった実家に、このところたてつづけに帰っている。実家に近い中標津に直行便ができたのはいいんだけれど、吹雪で下界が見えないのに着陸するのはマジで恐かったッス。(鬼)

●ここ10年で自転車のデザインって一変したよな。昔はさ、小学生がドロップハンドルに憧れてて、でも校則で禁止されてるもんで仕方なくセミドロップ乗ってたりして、今見ないもんね。(拓)

●運転免許証を切り換えたら、新しいタイプのモノになっていた。クレジットカードサイズなので、小さくて便利なんだけど、どうもしっくりこない。なんだか学生証みたいなんだなコレ…。(神)

●引っ越ししやがりました。いやもう、食器は割れるわ、98は壊れるわ、車は電柱に激突するわ(^^；)で大騒ぎ。素直に引っ越し屋に頼めば楽だったか、と、ちょい反省してやがる今日この頃。(V)

●先日「国際航空宇宙展」に行ってきた。国際共同開発が多いため、同じ機体の展示ばかりなのはちょっと悲しい。でも心配していたV－22の姿を見る事が出来たのは収穫でした。（P）

RPGドラゴン　No.5
定価800円（本体価格777円）
月刊ドラゴンマガジン5月号増刊
第8巻　第7号（通巻98号）平成7年5月6日発行
発行人　佐藤吉之輔
編集人　大内善博
発行所　〒102　東京都千代田区富士見1-12-14
富士見書房
電話（03）5800-2521（営業部）
（03）3261-3578（編集部）
印刷　凸版印刷株式会社



"いつしか、盟約の者現れ、二つを解き放ち、二つを甦らせる……"



©1994 グループSNE／角川書店, ビクターエンタテインメント

ロードス島戦記

風と炎の魔神　原作/水野 良（角川スニーカー文庫 第2巻 炎の魔神より）

CDブック全4巻発売!

第1巻〜第3巻 好評発売中
第4巻 '95年4月20日 発売予定　定価各2,980円

◎出渕 裕描き下ろしジャケットイラスト
◎水野 良書き下ろし短編小説「炎を継ぐ少女」を含む24ページ豪華ブックレット付き

全巻購入特典●出渕 裕描き下ろしイラスト入りロードス島戦記オリジナル・マスタースクリーン

OVA 6月21日発売予定

●月刊ニュータイプ付録GENKI®連載●

不思議の国の美幸ちゃん



©1995 CLAMP／角川書店, ムービック, ソニー・ミュージックエンタテインメント

[原作・キャラクター原案]
CLAMP
[脚本] 大川七瀬（CLAMP）
[CAST]
美幸：國府田マリ子ほか
予価5,800円（税込）
〈カラー／30分（予定）／ステレオ〉 ビデオ/レーザーディスク

初回特典
美幸ちゃんきせかえ
（封入）

月刊ドラゴンマガジン 5
月刊ドラゴンマガジン 5月号増刊
昭和63年6月6日第三種郵便物認可 1995年5月6日発行 第8巻第7号 通巻98号
発行人 佐藤吉之輔 編集人 六内善博
〒102 東京都千代田区富士見1-12-14
振替口座 00170-5-86044
営業部 03-5800-2521 編集部 03-3261-3578
富士見書房
定価800円（本体777円）

ロードス島戦記 風と炎の魔神



4.21 on sale

ドラマCDシリーズ（全4巻）

CDシネマ4 「そして、解放されるもの」

CD:VICL-8116 ¥2,800(税込)

〈STAFF〉
原作：水野 良（角川スニーカー文庫）
脚本：大野木 寛
音楽：萩田光雄
〈CAST〉
パーン：草尾 毅
ディードリット：冬馬由美
カシュー：池田秀一
ナルディア：中村尚子
アズモ：塩沢兼人

■好評発売中：
第1巻「砂漠の王国」
第2巻「ナルディアの苦悩」
第3巻「アラニアの賢者」

★ラジオ・ドラマ全16話をCD第4巻（各巻4話収録）で完全網羅。
★各巻とも出渕 裕描き下ろしジャケット
★各巻とも ¥2,800(税込)
★各巻とも完全台本付き、ブックケース入り

CDシネマ全巻予約購入特典
出渕 裕 描き下ろしポスター
（CDシネマ4発売日以降店頭渡し）

「CDシネマ・シリーズ」は全国レコード店でお求め下さい。
CDシネマ・シリーズ発売・販売：ビクターエンタテインメント㈱
〈問〉Tel.03-3406-7334
※ドラマCDシリーズは「CDブック・シリーズ」として書店でも発売。
（問）角川ブック・サービス 0492-59-1100

©1994グループSNE/角川書店・ビクターエンタテインメント

Now on sale
オリジナル・サウンドトラック
●OP「風の羽」ED「炎のラグリマ」歌：桑田貴子と新作BGM 10数曲を収録●音楽：萩田光雄、新居昭乃
●出渕 裕描き下ろしジャケット●CD:VICL-624 ¥3,000(税込)

オープニング・テーマ「風の羽」歌：桑田貴子
●CDS:VIDL-10585 ¥1,000(税込)

ファースト・アルバム

KI・RA・RI PI・KA・RI

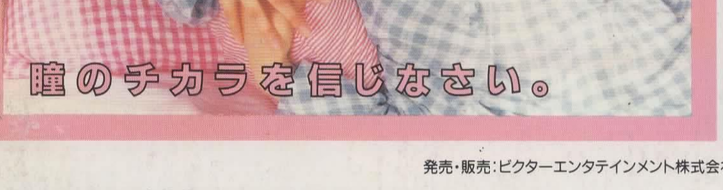
「覇王大系リューナイト」のOP・EDテーマ、「聖刻覇伝ラシュオーンの嵐」のOPテーマ他、全11曲を収録。

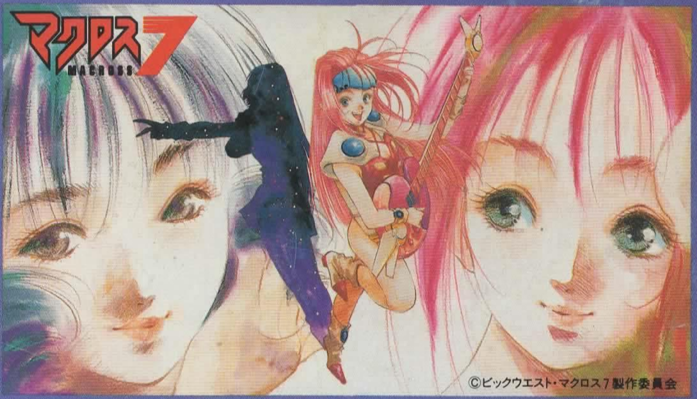
三重野 瞳

5.3 ON SALE
●CD:VICL-652 ¥3,000(税込)

ファースト・アルバムをお買い上げの方の中から抽選で合計300名様にプレゼント!!
①オリジナル・プリントTシャツ（三重野 瞳イラスト）を100名様に
②サイン入り色紙を200名様に

4月よりラジオ番組のレギュラーDJが一挙2本決定!!
「極道くん漫遊記外伝2」
「影と瞳のKNIGHT OF MIDNIGHT」





©ビックウエスト・マクロス7製作委員会

MYLENE JENIUS sings LYNN MINMAY

桜井 智 CD:VICL-576 ¥3,000(税込)

5.3 on sale

★マクロス7のヒロイン〝ミレーヌ・ジーナス〟が、あの〝リン・ミンメイ〟のヒット・ナンバーをカバーする超話題アルバム。★歌は、ミレーヌ役の桜井 智。★美樹本晴彦描き下ろしジャケット。
★「愛おぼえていますか」「私の彼はパイロット」他、全9曲をリアレンジで収録。また飯島真理作詞・作曲による新曲「あなたへのLOVE SONG」を収録。

5.3 on sale
★「超時空要塞マクロス」オリジナル・アルバム全6タイトルを完全復刻CD化発売!!
★Fire Bomber ファースト・ライフ・イベント決定！▶5/21(日)東京・日本青年館
〈チケット発売〉チケットぴあ・チケットセゾンより4月11日より発売スタート（前売¥1,000）

発売・販売：ビクターエンタテインメント株式会社〈お問合せ〉AMPソフト制作部03(3406)7334

雑誌03486-05 T1003486050803 印刷 凸版印刷株式会社 Printed in JAPAN ©Fujimishobo 1995